

Hacé clic! y entrá a tu mundo



Cómo estás? Seguro que nos conocés. Porque nos vemos todas las semanas. ¿Que algún amigo te habló de mí. Hoy ves distinta. Me sumaron un nombre. **COMPU**, estoy más grande, y juntos vamos a poder descubrir cosas nuevas que

a sorprender. Como ya hace **80 años** que estoy con los chicos, cada semana, en sus momentos de sus juegos., con los más les gustan. ¿Cada vez llego a tus manos de

otra manera, porque sé que hay miles de chicos que, como vos, forman una legión de **compunautas**. Sé, también, que pasás horas frente a tu máquina chateando, jugando o buscando material en **Internet**. Quiero entrar a **tu mundo**, ayudarte, divertirme, acompañarte.

Para que una vez más sientas que **Billiken** está muy cerca tuyo.



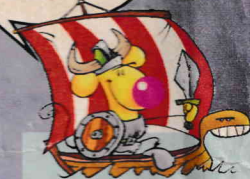
**Billiken
COMPU**

Se instala en tu cabeza

Queremos conocerte. Escribinos a : billikencompu@atlantida.com.ar

Sumario

Navegá
conmigo por
la reví



Billiken COMPU

Director Revistas Infantiles:
Juan Carlos Porras

Subdirectora:
Marta Prada

Jefa de Redacción:
Alejandra Becco

Editor periodístico:
Ruben Borlenghi

Colaboradores:

Diego Sasturain
Martín Valusso
Demian Aiello
Emilio Battaglia
Flavia Tomaello
Luis Freitas
Marcelo Regalado
Damian Zain
Diego Stigliano
Alejandro Santana
Adriano Giulitti

Departamento de Arte

Director: Federico Bozzani

Jefa: Adriana Cattaneo

Coordinador: Gonzalo Pollicastro

Departamento Fotográfico:

Jefe: Luis A. Pozzi

Coordinador de Fotografía:

Carlos N. Kwiek

Producciones Especiales: Carlos Alfano, Hugo Ramos y Alfredo Willimburgh.

Consejo Editorial: Jorge de Luján Gutiérrez y Juan Carlos Porras.

Servicios Exteriores: Francia: Danielle Raymond. España: César Litvak. Italia: Augusto Passarelli. Nueva York: Gustavo Cherquis.

Departamento Comercial

Director Comercial Coordinador:

Raúl Sgarbella

Gerente de Nuevos Negocios:

Carlos Blassoni

Jefa de Publicidad: María Fanelli

Jefa de Promoción y Publicidad:

Cristina Janon

Administración

Director Administrativo Financiero:

Rafael Pannullo

Gerente de Sourcing:

Raúl Chayé

Departamento de Operaciones:

Pablo Díaz Alberdi.



BILLIKEN COMPU, es publicada en Buenos Aires, Argentina, por Editorial Atlántida S.A., Azopardo 579, Código Postal 1307, Tel.: 4331-4591/99. PUBLICACION MENSUAL. Revista, más CD Rom de regalo \$ 9.90.

Registro de Propiedad Intelectual en trámite. Impreso en A&C Impresores. Editorial Atlántida S.A., editora de las revistas Billiken, Para Ti, Gente y la actualidad, Chacra y Negocios. PRINTED IN ARGENTINA. ISSN 1514-7312

Buenos Aires
Octubre
de 1999

Edición Especial Número 1

La edad de los reyes

página 6

Paso a paso, explicada para vos, la continuación de Age of Empires.



Las mascotas que te ayudan

¡Llegó OFFICE 2000!

Presentamos sus simpáticos ayudantes animados.



página 10

Los CD de regalo

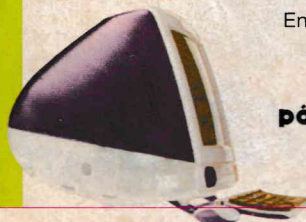
Encarta 2000 y un juego exclusivo: el pirata Claw.



página 12

El rincón de Mac

¿Cómo son la iBook y la iMac? Enterate aquí.



página 14



El taller de Lucas

página 16

El mejor técnico del mundo (dice él) te cuenta paso a paso cómo se instala un módem.



Para cibernúscicos

Proyectos en la web y buenos consejos a la hora de elegir instrumentos.



El secreto helado

página 22

Ruinas y exploradores intrépidos en un relato de ciencia ficción.

página 30

Los mayas en la red

Cómo investigar civilizaciones antiguas en Internet.



Te presentamos las aventuras de tres atrevidos habitantes del ciberespacio.

página 39

TRES D DOS

Preparados... Listos... ¡CHAT!



página 44

Para los que quieren encontrar amigos en la red.

Cybershopping

Todas las novedades en hard y soft. Procesadores, placas de sonido, un súper gamepad y mucho más.



página 46

Suplemento

Juegos

Juegos a mil por hora...

20 Star Wars Episodio I: Racer

Anakin Skywalker emprende una carrera desenfrenada que tiene como premio la libertad.



Tarzán

El hombre mono llega a PlayStation.

20



30 Super Smash Bros.

Mario y sus amigos en la pelea más loca de Nintendo.



32

La Tortuga y la Liebre

Una carrera desapareja en un cuento interactivo con relatos en inglés y castellano.



Indiana Jones y la Máquina Infernal

34

Más problemas para el arqueólogo con alma de detective.

35

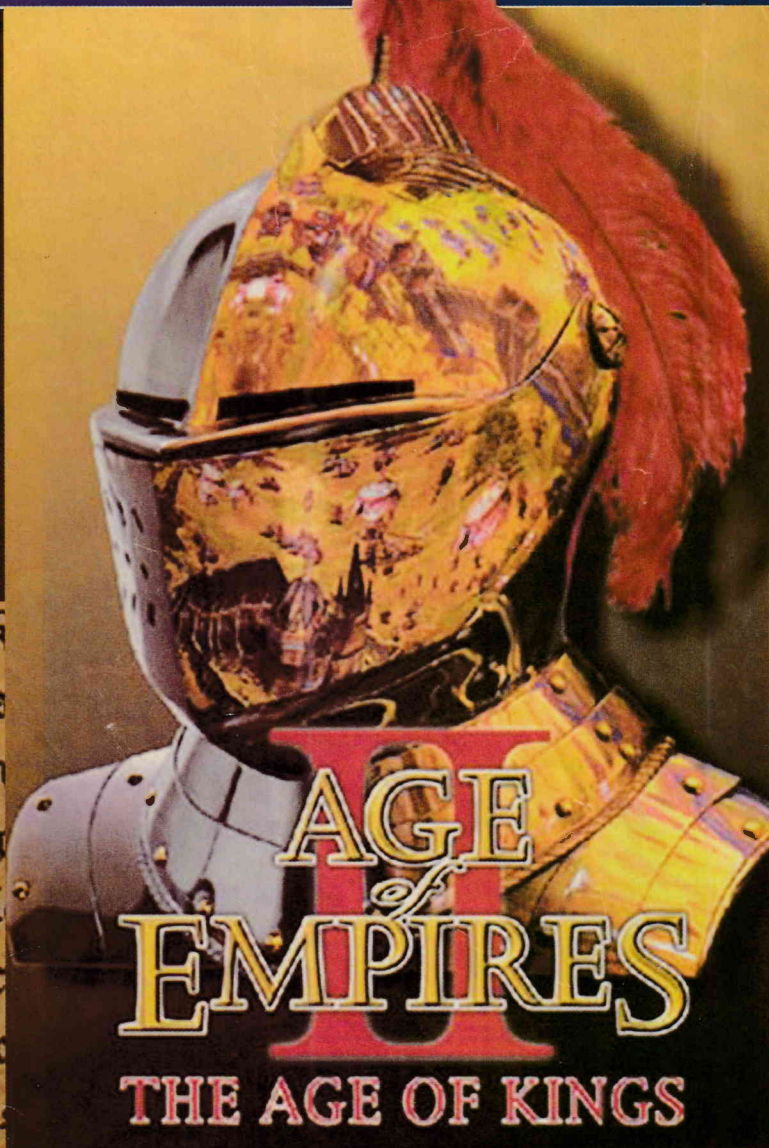
La cueva del truco

Cómo resolver los niveles más difíciles de los juegos más populares (...con la ayuda de los amigos).

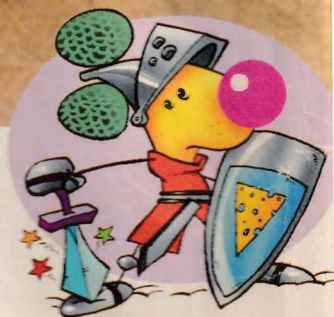


Llegó la nueva versión del gran juego

rank
oths
apan
Dong
versi
arac
Ceuto
Turk



La edad de los reyes



SUMERGITE EN LA EDAD MEDIA
CON LA NUEVA VERSIÓN DEL GRAN
JUEGO DE ESTRATEGIA DE
MICROSOFT, THE AGE OF KINGS



ficha

Ficha Nombre: Age of Empires II

Género: estrategia

Compañía: Ensemble Studios

Editor: Microsoft

Dificultad: alta

Requerimientos: Pentium 166 o más rápida 32 Mb de ram, 200 Mb de espacio en disco, tarjeta de sonido, CD rom X4, modem para jugar vía Internet de 28,8 Kbps, o más rápido Windows 95/98.

Si te gustaron Age of Empires y The Rise of Rome, esta nueva versión del juego de estrategia en tiempo real (RTS) de Microsoft te va a encantar.

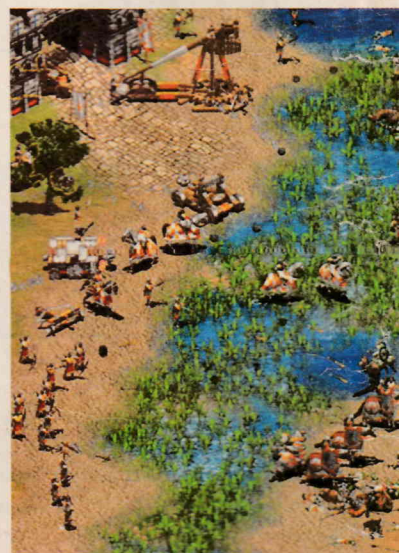
Ha caído Roma

El juego comienza donde termina el anterior, The Rise of Rome, y abarca mil años de historia, desde el año 500 hasta el 1500 a través de cuatro niveles de desarrollo: la Edad Oscura (The Dark Age), la Edad Feudal (Feudal Age), la Edad de los Castillos (Castle Age) y la Edad Imperial (Imperial Age). Cada etapa habilita nuevas opciones, haciendo los

upgrades (mejoras) e investigando nuevas tecnologías. Así, al comienzo sólo se pueden hacer soldados de infantería, después se desarrollan los arqueros, la caballería, etc.

Bajo la lupa

En los gráficos se mantiene el mismo estilo, tanto en los mapas como en las unidades. Ahora podés ver las siluetas de las unidades que quedan ocultas detrás de los edificios y de los árboles, e incluso seleccionaras y mandarlas al ataque. También, se ha aumentado el tamaño de los edificios, que ahora son mucho más grandes, y los mapas también



crecieron. El diseño sigue siendo impecable, y mantiene ese delicado equilibrio entre detalle y simplicidad que hace al juego tan atractivo.

Pueblos de todo el mundo

Esta vez las civilizaciones son nada menos que trece, y la gente de Ensemble se preocupó para que en esta versión no haya desigualdades como había en Age of Empires I, donde todos querían jugar con los hititas. Ahora cada pueblo tiene sus ventajas y desventajas. Algunos una buena infantería, como los japoneses, los godos o los teutones; otros excelentes arqueros, como los bretones, etc. Cada civilización tiene su unidad exclusiva y determinados **bonus** que la favorecen para desarrollarse en algún área y que representan las características históricas de cada pueblo.

Vos sos el comandante

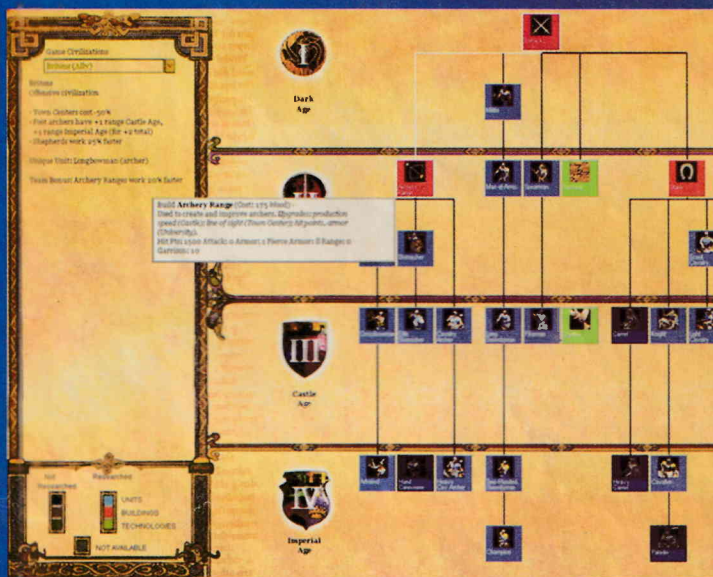
El comando de tus tropas también mejoró. Ahora son más inteligentes y automáticamente se ponen en formación para marchar. Si las enviás lejos, arman una columna y si tienen que ir

más cerca un cuadrado. Las unidades más vulnerables, como los sacerdotes, se colocan en el centro, protegidos por la infantería o la caballería. Además, ahora disponés de varios niveles de agresión para ordenarle a tus unidades, y podés pedirles que se ocupen sólo de defender un lugar, o que sigan a un enemigo.

La guerra no es lo único

En esta nueva versión hay más de un modo de ganar. No solamente destruyendo a tus enemigos, sino que también podés crear un imperio comercial, enviando caravanas y barcos cargados con tus productos. Otro nuevo modo de ganar es construyendo y protegiendo las "maravillas" (wonders) de la humanidad. Cada civilización puede construir su propia maravilla. Cuando está terminada (lleva bastante tiempo construirla y es muy caro hacerlo) se inicia una cuenta regresiva a partir de tres mil. Si el contador llega a cero y pudiste conservar tu maravilla, ganás. Además, hay un tope para el número de unidades que se pueden crear. Si se juega en red todos se

El árbol de las tecnologías te indica cómo se relacionan las distintas unidades entre sí y qué nuevos guerreros podés crear en cada etapa del juego. A medida que avanzás en el tiempo, van apareciendo nuevas y más poderosas tecnologías.



r a n k i n g

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 JUGABILIDAD
- 😊 PROMEDIO



En estas escenas podés ver el gran tamaño que tienen algunos edificios, como la catedral (derecha) que es la maravilla de los teutones. Además se puede ver, en la muralla que la rodea, una puerta que podés abrir y cerrar a voluntad empujando a tus enemigos cuando quieran entrar. Otras novedades son los arietes (centro) y los elefantes.



El caballero teutón es la unidad especial de los teutones (obvio). Es la unidad de infantería más resistente y potente de todas.



AGE EMPIRES THE AGE OF KINGS

ponen de acuerdo en un límite, por ejemplo 75, y cuando llegan a ese número de soldados (los aldeanos no se cuentan) no pueden producir más. Así no gana el que tiene más recursos, sino el más hábil.

Campanas reales

El juego incluye campañas de la historia real, como la de Gengis Khan y la de Juana de Arco. Junto con los escenarios que podés crear con el editor que provee el juego, abren nuevas posibilidades.

Recursos y alimentos

El oro, la piedra y la madera son necesarios para poder construir edificios y entrenar soldados. La piedra, sin embargo, es más importante que en el juego anterior porque se necesita para

La unidad especial de los bretones es este súper arquero.



El trebuchet es el arma de asedio más poderosa de todas. Es enorme y no se puede construir dentro del taller. Hay que hacerlo en el castillo. Además, mientras bombardea una construcción enemiga, no aparece en la pantalla. Esta y otras máquinas de asedio son indispensables para tomar los castillos.



Ahora no hay problemas como los de antes, cuando las catapultas se quedaban detrás. En este caso, una de ellas viaja protegida por caballeros.

construir los castillos. Para alimentar a tu gente, además de la caza, la pesca, las granjas y los frutos ahora se agregaron rebaños de ovejas. Estos rebaños deambulan por el mapa, y con sólo acercar una de tus unidades a él podrás controlarlos.

Defendiendo la aldea

En caso de ataque, podés hacer sonar la campana de tu Town Center, y quince aldeanos se refugiarán dentro de él y dispararán flechas. También se pueden defender las torres, asignándoles cinco arqueros (con lo que aumentará su poder de fuego) o cinco aldeanos (que harán aumentar su resistencia).

Fin de la Edad Media (y del comentario)

Esta nuevo Age of Empires es un muy buen desarrollo del anterior y tiene todo (o casi) lo que le podemos pedir. Eso sí, es un juego para pacientes y obsesivos. Requiere bastante práctica.

Diego Sasturain



La Edad Oscura es bastante aburrida. Por suerte pasa rápido y uno puede dedicarse a cosas más interesantes.



¡Listos para atacar! Los rojos están preparados para la defensa. En las torres hay cañones y los arqueros pueden disparar a través de la puerta y por encima de las murallas



En Age of Kings los barcos están equipados con cañones primitivos y tubos lanzadores de fuego griego. Además, ahora podés abordar barcos e incorporarlos a tu propia flota.

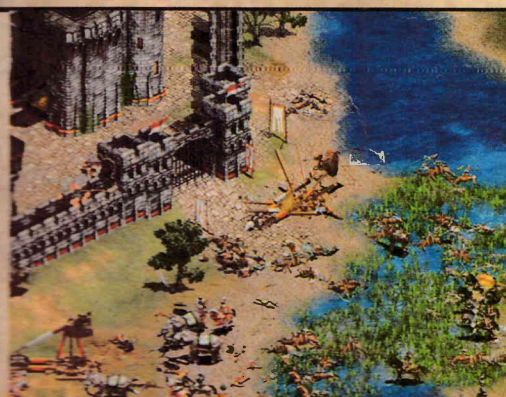


Los pueblos de oriente, como los Turcos que vemos aquí, utilizan camellos. La gran construcción que se ve es la maravilla de este pueblo.

Cada pueblo tiene su propio estilo arquitectónico inspirado en su cultura, como estos edificios chinos. El diseño del juego es impecable.



¡Mal momento para abrir las puertas! Los caballeros enemigos están entrando al poblado y arrasarán con todo.



En esta imagen pueden verse algunas de las unidades más especiales de Age of Kings, como el gigantesco trebuchet, a la izquierda, y los poderosos elefantes de guerra.



¿Construir un castillo sin una buena muralla que lo rodee? No importa. Los árboles siguen siendo buena protección y lo ocultan de la mirada de los enemigos.

Las mascotas que te ayudan

LOS PERSONAJES DE LA AYUDA
DE OFFICE TE GUÍAN A TRAVÉS
DE TODOS LOS PROGRAMAS

Minino es simpático, mimoso... y destrozón. De vez en cuando encuentra una hoja y la hace pedazos. Otras veces te llena de pintura la pantalla, apoyando las patitas en el monitor. Y sabe maullar, también.



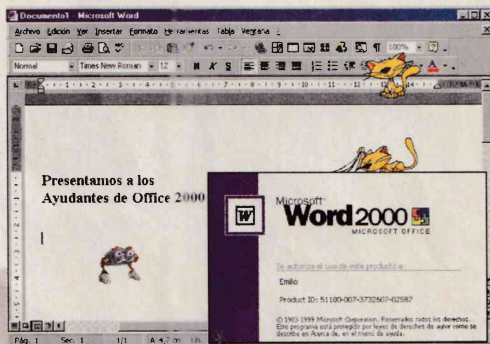
El robot **F1** se mueve a los sacudones, con ruido de motores y tornillos. Pero siempre está a mano con un consejo útil o una buena sugerencia. Lo único que pide es que lo ubiques donde no te tape el trabajo.



Tus nuevos amigos

Los conocimos en versiones anteriores de Office, el conjunto de programas de Microsoft. Pero los ayudantes de **Office 2000** son más vistosos y trabajan mejor. ¿Qué es un "ayudante de Office"? Un personaje animado que muestra textos de ayuda. Los mensajes que aparecen en cada caso son distintos, porque hay un programa especial que trata de deducir qué está haciendo el usuario de Office. De esta manera, frente a un error o una duda, aparecen sugerencias para remediar el problema. Los ayudantes son imágenes de alta calidad que se pueden mover arrastrándolos con el cursor del mouse, para que no tapen parte del trabajo, e incluyen archivos de sonido relacionados con el personaje y los objetos que aparecen en la pantalla.

La ayuda de Office se obtiene también apretando la tecla F1, luego de lo cual aparece un grupo de fichas con respuestas para los problemas más comunes de Word o Excel.



El problema con **Rocky** es que a veces ladra de más y puede distraerte. Realmente, lo que quiere es distraerte y que le prestes atención. A cambio te ofrece una fidelidad a toda prueba a la hora de encontrar errores y sugerir cambios.



Es celeste, gira y contiene mariposas y flores. Es **Natura**, un ayudante ideal para los que se preocupan por el medio ambiente. Nunca se queda quieta a la hora de ayudar, y si no consigue una respuesta, te ofrece la función **Buscar** para que lo intentes solo.

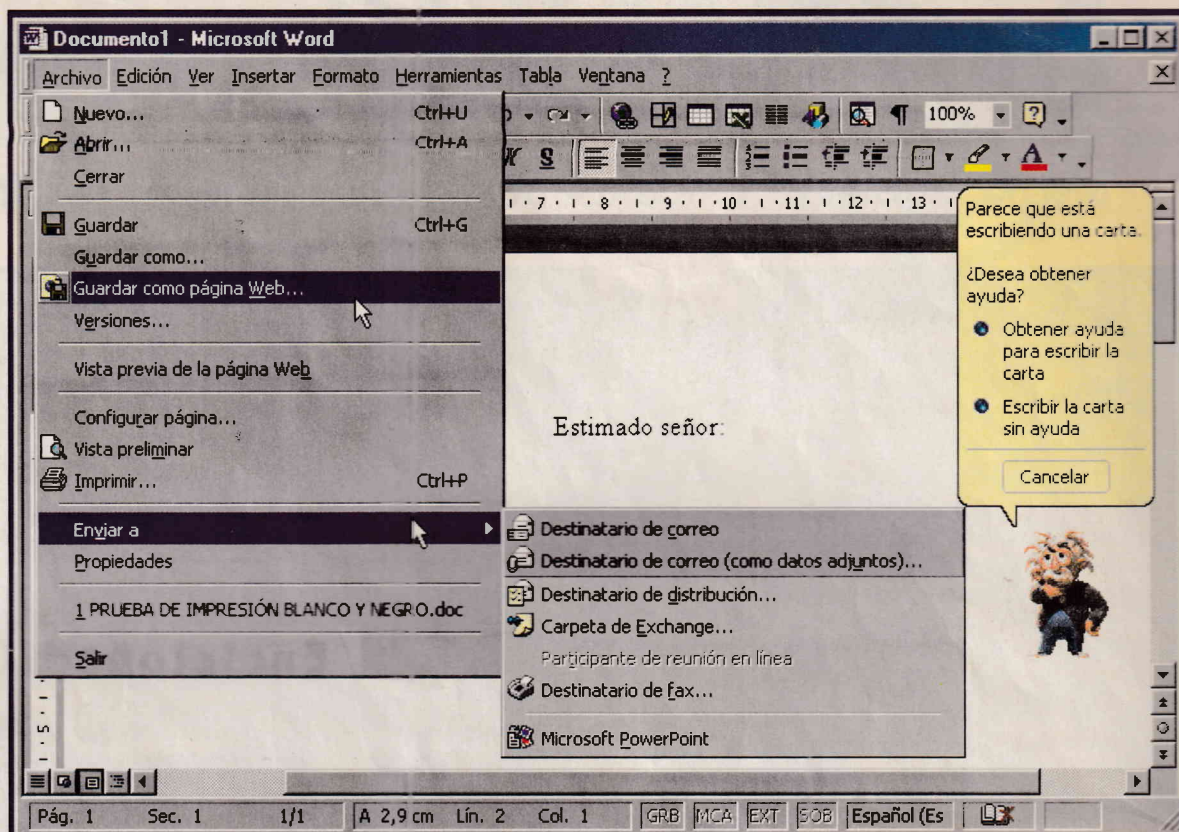




Nuevos trucos para Word 2000

La lista de novedades que muestra **Word 2000** es muy amplia, y hoy comenzamos por lo que esconde el menú **Archivo**; ¡nada menos que una conexión directa con la Web!

Éste y otros cuadros que se despliegan desde la barra superior tienen una nueva característica: las zonas activas e inactivas. Según sea el trabajo que estás realizando, el programa muestra algunas características y otras no, para ahorrar espacio sobre la pantalla y distraer menos al usuario. La programación de páginas Web es más fácil que nunca, porque cualquier página de texto que escribas puede ser grabada y guardada como una página de Internet. Además, dentro del mismo menú está la opción de Vista previa de la página Web que te permitirá hacer correcciones inmediatamente.



Rubén Borlenghi

Ausente sin aviso

Éste es el ayudante que faltaba en nuestra presentación: el **Dr. Genio**. Es una caricatura que recuerda lejanamente al famoso científico, Alberto Einstein. El personaje de Office aparece cada vez que se abre un documento, con una taza de café en la mano y haciendo un esfuerzo por no volcarla. Si no usas sus servicios, nuestro amigo se retira escondiéndose dentro de la página con un sonoro estornudo.



Word es adivino

Aquí está el Dr. Genio en acción. En este ejemplo, como en el texto dice **Estimado señor**, el programa revisa una base de datos y calcula que estamos por escribir una carta. Inmediatamente aparece un cuestionario en la pantalla. Si aceptas la opción de obtener ayuda se inicia otro **wizard** para la confección de cartas, con distintas opciones de encabezamientos, textos y saludos finales.



Llegó el cartero

Terminada la carta, sólo resta enviarla. Y la entrega puede ser rapidísima. Tu documento de Word 2000 se puede convertir en un mensaje de **correo electrónico**, ser despachado hacia la Internet y obtener respuesta inmediata, por ejemplo. ¿Cómo? Usando la nueva opción en **Enviar a** que dice **Participante de reunión en línea**. El que lo reciba a través de Internet puede contestar en el acto.



el doble regalo de tu revista amiga

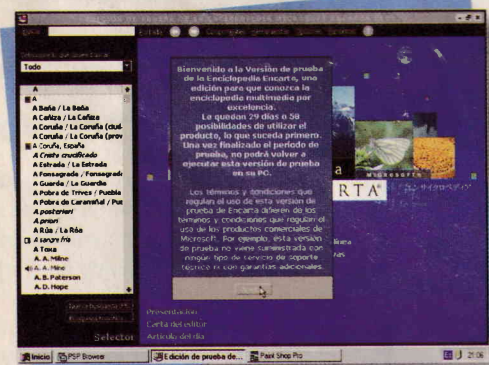
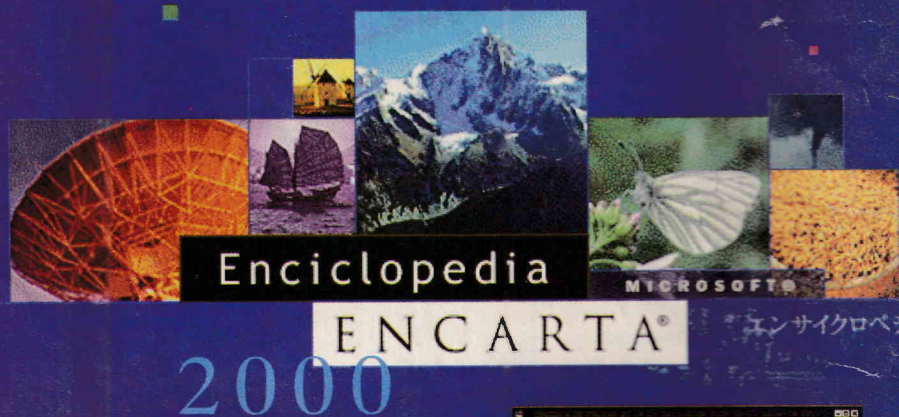
Con esta edición te regalamos

BILLIKEN COMPU TE REGALA DOS SÚPER CD Y ACÁ TE CONTAMOS QUÉ TRAE

Versión Demo

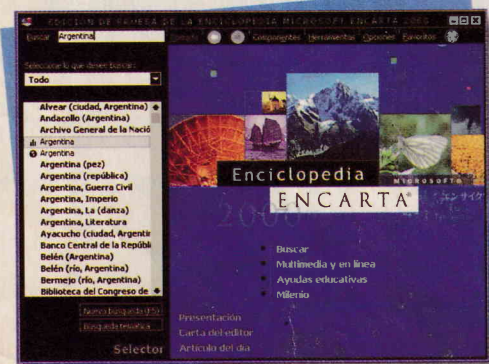
¡Preestreno absoluto!

Antes de que salga a la venta, Billiken Compu te regala una versión demo de la nueva edición de Encarta. ¡Sí! Encarta 2000, la enciclopedia más completa de la actualidad (en realidad del futuro, porque todavía no salió) llega hasta vos para que saques toda la información que te piden en el cole. Esta versión incluye textos e imágenes, y la podés usar sesenta veces o un mes, así que apurate y sacale el jugo... es decir, la información.



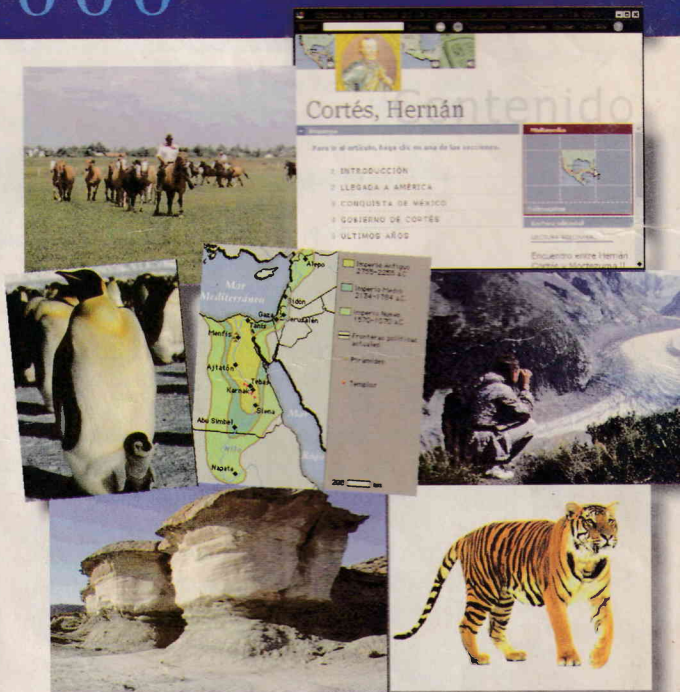
Versión de uso limitado

Así se llama este tipo de "demos". Lo podés abrir sesenta veces o tenerlo en la compu 30 días. Cuando pase alguno de esos límites, la enciclopedia no vuelve a abrirse. Las condiciones de uso están en esta pantalla.



Paseo por la biblioteca

Esta enciclopedia tiene más de 35000 definiciones, miles de fotos y videos y varias vistas en tres dimensiones de lugares históricos que son patrimonio de la humanidad. ¡Que la disfrutes!



Requerimientos técnicos de este CD

Necesitás una máquina con un procesador Pentium o superior, con Windows 95 o 98 y 24 MB de memoria RAM, 70 MB de espacio libre en el disco rígido y lector de CD 4X.

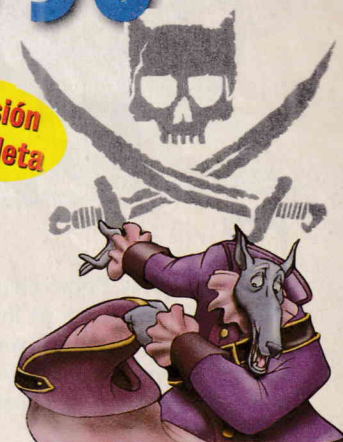


2 CD para Windows 95/98

ENCÓMO INSTALARLOS. ¡A DIVERTIRSE!



Versión
Completa



¡Un juego completo para vos!

Te presentamos **Claw**, las aventuras de un gato pirata en **versión completa**, sin límites de uso y completamente en castellano. Escapá de tus enemigos y reconstruí el amuleto de las nueve vidas a través de los 14 niveles de este súper arcade, cada uno con sus peligros y dificultades propias. Queremos saber cómo te fue. Podés hacerlo a través del correo electrónico, enviando un mensaje a:

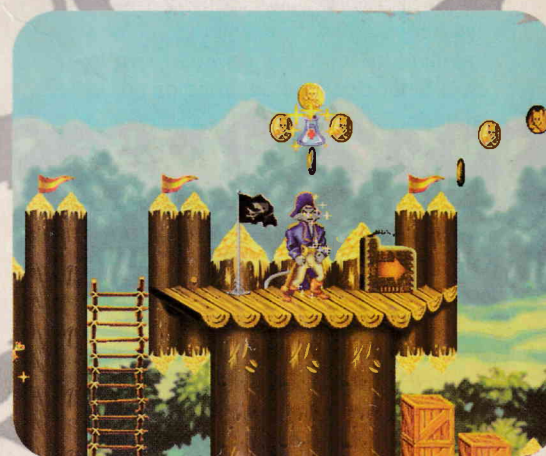
suplegames@atlantida.com.ar

¡Los mejores trucos que lleguen serán publicados!



Requerimientos técnicos

Para instalar el juego Claw correctamente se requiere una máquina con un procesador Pentium 75 o superior con Windows 95/98, 16 MB de memoria RAM, CD 2X de velocidad, placa de audio compatible con Windows 95 y placa de video compatible con Direct X. Para jugar por red o en Internet, hay que tener instalado el protocolo TCP/IP.





La cajita feliz

PEQUEÑAS, PODEROSAS: iBook E iMac

Son lindas. Podés elegir colores y son re-fáciles de instalar. Pero no te dejes llevar por eso solamente. Antes de comprar una iMac o una iBook conocé todos sus secretos.

Casi festejando el primer cumpleaños de la iMac, a la máquina le llegó una hermanita. La iBook es una computadora portátil (para llevarte donde quieras) de diseño original y que viene en dos colores: naranja (llamado Tangerine o Mandarina para la empresa) y celeste (Blueberry o Arándano). Siguiendo el estilo de la iMac (plástico semitransparente, formato redondeado), la iBook tiene algunos detalles que la hacen una máquina para transportar, como la manija para llevarla como un portafolios o una mochila. Está recubierta de goma, ideal para que salga invicta en las peleas del recreo y tiene un mecanismo de cerrado sin trabas para que la abras con un parpadeo. Como si fuera poco, tiene un adaptador que te deja enrollar el cable como si fuese un yo-yo.

Si querés agrandarte con tus amigos, les podés contar que tiene una batería de litio-ion, toda una novedad que te deja tenerla seis horas prendida como si nada.

La iBook llega a la Argentina en octubre y dicen que saldrá más o menos 2.200 pesos. Y hay gente ansiosa: todavía no salió y en Estados Unidos, nada más, ya pidieron 140 mil iBooks. Para vos, ¿qué color ganará?

La hermana mayor

Cuando apareció la iMac el año pasado casi todos soñaron con tener una, aunque sea de adorno. La máquina que

La iBook

Un diseño de avanzada para la portátil más liviana de la historia. Lista para comunicarse por Internet sin cable, la iBook quiebra con los conceptos del diseño tradicional.



para saber más antes de comprar

La Web se llenó de sites con información, especificaciones, fotos y benchmarks de la iMac, además del listado de productos de hardware y software que la soportan. Aquí van algunos:

<http://www.theimac.com>
<http://www.imacinfo.com>
<http://www.apple.com/imac>
<http://www.imac2day.com>
<http://www.apple.com/pr/photos/iMac/iMacmanuf1.html>
<http://www.apple.com/pr/photos/iMac/iMacmanuf2.html>
<http://www.apple.com/developer/prodlist.pdf>



File

Edit

View



Este es el diseñador de las iMac. Es Jonathan Ive, responsable de la forma y el color más atrevido de la historia de Apple

¿qué le pongo?

Si lo que más te preocupa es saber si la impresora que ya tenés la podés usar con la iMac, hay una lista completa de los periféricos USB disponibles para la iMac en la dirección www.apple.com/imac/usbindex.html. Todos los días se actualiza porque se presentan cerca de 50 nuevos productos USB por mes.



tiene un procesador PowerPC G3 a 233 Mhz, pantalla de 15 pulgadas, con 512 KB de caché de segundo nivel, 32 MB de RAM, disco rígido IDE de 4 GB, CD-ROM de 24x, conexión a redes y parlantes, combina la potencia que le da el nuevo procesador creado por Apple, IBM y Motorola con un precio bastante fácil de decirse a papá.

A primera vista, la compra de una iMac es prácticamente una obligación para los que ya conocen la marca de la manzanita, además de una buena posibilidad para los que todavía no tienen compu. Sin embargo, hay muchas cosas para tener en cuenta antes de decidirse.

(Superdisk), las impresoras de Hewlett-Packard y los productos para redes de Farallon, entre otras casi 50 empresas. Si ya usás compu hace rato te vas a encontrar con que muchos de los dispositivos que ya tenés no los podés usar con iMac porque no son compatibles con la tecnología USB (Universal Serial Bus), un conector universal que te permite conectar cualquier periférico en el mismo lugar y sin tener que instalarlos previamente.

En este caso la compra de una iMac implicaría la adquisición, además, de una impresora o un escáner, por ejemplo.

Un detalle: no tiene diskettera, porque para los fabricantes esta compu está pensada para Internet. Acostumbrate al CD-ROM o a pasear por la web.



No tan universal

Si te estás comprando tu primera compu no vas a tener problemas: la mayoría de las empresas fabricantes de hardware han puesto sus ojos en la nueva máquina y han sacado productos para ella. Por eso vas a encontrar un montón de escáners de UMAX, las unidades de almacenamiento de Iomega (Zip, Jaz), LaCie (DVD-ROM), Syquest (cartridges) y de Imation



Los colores de iMac fueron llamados "flavors" (sabores) por sus fabricantes, y a cada color le dieron el nombre de una fruta.

Así andamos por casa

Hoy se consiguen en Argentina 6 tipos de iMacs. La primera -color verde oscuro que llaman "verde bondi"- es del año pasado y se puede conseguir por unos \$ 1000. En cambio las nuevas tienen cinco colores: rosa (llamada Fresa por la empresa), verde (Lima), azul (Arándano), anaranjado (Mandarina) y Violeta (Uva).



Flavia Tomaello





ganate una imac

Concurso Billiken Compu



¿QUERÉS GANARTE UNA IMAC? PEDILE AUTORIZACIÓN A TUS PAPIS, LEÉ JUNTO CON ELLOS LAS BASES DEL CONCURSO, RESPONDÉ ESTAS TRES FÁCILES PREGUNTAS Y PARTICIPÁ DEL SORTEO. ENVIÁ EL CUPÓN A: CONCURSO BILLIKEN COMPU, MÉXICO 139 (1307), CAPITAL.

- 1 **¿EN CUÁNTOS COLORES TE MOSTRAMOS AQUÍ LA IMAC?**
a: DOS b: CINCO c: OCHO
- 2 **¿QUE FRUTA MUESTRA EL LOGO DE LOS PRODUCTOS APPLE?**
a: MANZANA b: FRUTILLA c: SANDÍA
- 3 **¿QUÉ HAY EN EL GABINETE DE LA IMAC PARA FACILITAR SU TRANSPORTE?**
a: RUEDAS b: ESQUÍES c: MANIJA

BASES

- 1) El Concurso BILLIKEN COMPU consiste en marcar las respuestas correctas en el lugar señalado y remitirlas por correo en un sobre, con el cupón correspondiente, dirigido a la dirección inserta en estas bases, para que participe en el sorteo del concurso. Se debe llenar el cupón con todos los datos solicitados en el mismo y la autorización firmada de un adulto responsable (padre, madre o tutor). La falta de autorización anula la participación. Participarán las cartas recibidas hasta el 15 de noviembre de 1999 a las 12 horas. Si tu carta es sorteada según el mecanismo de este concurso y si el cuestionario tiene las respuestas correctas, resultarás ganador del premio sorteado. El cuestionario y los cupones y bases se incluyen en la edición de BILLIKEN COMPU de Octubre de 1999.
- 2) Podrán participar en este concurso todas las personas cuyo domicilio real se encuentre en la República Argentina, con excepción de los familiares directos del personal de Editorial Atlántida y sus respectivas agencias de publicidad y promoción.
- 3) El premio se sorteará entre las cartas recibidas por un escribano público designado por Editorial Atlántida SA. Gana el primer sobre sorteado con respuestas correctas. En caso que el sobre sorteado en primer término contenga respuestas incorrectas, el escribano lo descartará y procederá a sortear otro, hasta extraer uno que tenga las respuestas correctas, que será el ganador.
- 4) Premio a otorgar consiste en una computadora IMAC de la empresa APPLE.
- 5) Cualquier consulta referida al concurso será respondida en el teléfono 4346-0100 int. 1326 de 11 a 16 hs, de lunes a viernes.
- 6) Se deja constancia de que la probabilidad matemática de la adjudicación de los premios depende de la respuesta de los participantes, estimándose en 1 al 5 por mil aproximadamente. No se prevén gastos de entrega de premios a cargo del beneficiario de los mismos.
- 7) Las cartas con el juego y el con todos los requisitos solicitados en estas bases deberán enviarse a CONCURSO BILLIKEN COMPU México 139 (C.P. 1307) CAPITAL FEDERAL.
- 8) La participación en este concurso no implica obligación de compra, se podrán retirar gratuitamente las bases conteniendo la descripción de los premios, cupón y cuestionario en Editorial

Atlántida, México 139 (CP. 1307) CAPITAL FEDERAL de lunes a viernes de 10 a 18 horas. Se entregará un elemento por persona. Quienes vivan fuera de la localidad podrán solicitar por correo, a la misma dirección, la totalidad del material necesario para participar, indicando nombre completo, dirección y número postal y se le enviarán las bases, cupones y descripción de premio por el mismo medio.

9) El sorteo de las cartas recibidas se realizará ante escribano público el 15 de noviembre de 1999 en Editorial Atlántida, México 139 CAPITAL FEDERAL a las 16 horas. El ganador será notificado dentro de los próximos 30 días de realizado el sorteo por medio de una carta donde se indicará y acordará la forma y plazo de entrega del premio. Si el ganador es de Capital Federal o Gran Buenos Aires el premio será entregado en un plazo máximo de 30 días hábiles después de recibida la notificación. Si es del interior del país, se entregará el premio en un plazo no mayor de 60 días de la notificación. Para la entrega del premio el ganador deberá presentar el DNI que figura en el cupón.

10) La participación en el concurso implica la aceptación de sus bases, y del escribano público designado. El mismo resolverá cualquier situación no prevista en estas bases y todas sus decisiones tendrán carácter de inapelables.

11) El nombre del ganador será publicado en BILLIKEN COMPU de diciembre de 1999. Los padres o tutores de éste autorizarán a Editorial Atlántida, a publicar sus nombres e imágenes fotográficas o filmicas y/o emitirlas en el medio que estime conveniente, exclusivamente en lo referido al concurso, sin compensación alguna.

12) El organizador entregará los premios en perfecto estado de funcionamiento, otorgando una asistencia técnica a cargo de APPLE, según especificaciones de la garantía.

13) El organizador podrá reservarse los derechos para efectuar modificaciones en la realización de este concurso y de extenderlo o suspenderlo si así lo considera conveniente sin previo aviso.

El premio se sorteará entre las cartas recibidas por un escribano público designado por Editorial Atlántida S.A., quien controlará que las respuestas sean correctas. En caso que sea sorteado un sobre que contenga respuestas incorrectas el escribano lo descartará y procederá a sortear otro, hasta extraer uno que tenga respuestas correctas.

Marqué la respuesta correcta: Pregunta 1: A ☐ B ☐ C ☐ Pregunta 2: A ☐ B ☐ C ☐ Pregunta 3: A ☐ B ☐ C ☐

Nombre y apellido: _____

Dirección: _____

Localidad: _____

Provincia: _____

C.P.: _____

Prefijo telefónico: _____

Teléfono: _____

Fecha de nacimiento: _____

N° de DNI: _____

Autorización del padre, madre, o tutor: _____

N° de DNI: _____



Trash

Microsoft®

Microsoft Flight Simulator 2000 es la edición totalmente nueva del simulador de vuelo con gráficos avanzados y gran realismo.



Nuevas experiencias y desafíos te harán sentir que estás en el asiento del piloto

Buscalo próximamente.



Ponele el módem

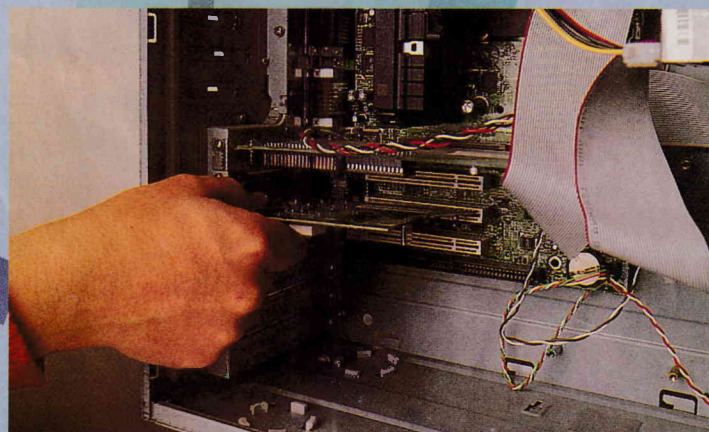
LUCAS, EL DISPARATADO INVENTOR, TE LO EXPLICA ASÍ DE FÁCIL

Un módem es esa plaqueta que sirve para conectar tu computadora a la línea telefónica. Y se le dice interno porque va metida dentro del gabinete.

Si vos no tenes un módem instalado en tu máquina y querés tenerlo, seguí estos pasos y todo va a salir bien.

Primero que nada, hay que fijarse que la máquina no esté enchufada a la electricidad, recién ahí se abre el gabinete y se lo vuelca sobre una mesa.

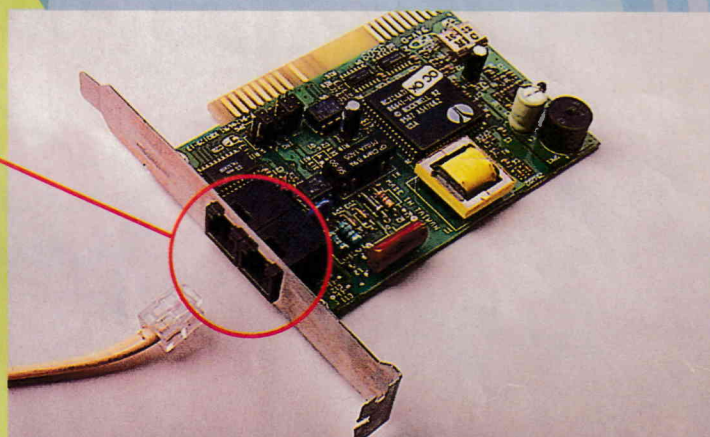
Después se busca una ranura (que entre nosotros la vamos a llamar como lo hacen los fabricantes, "slots") que se adapte a la forma del nuevo módem interno.



1 ¡Momentos de emoción! El instalador apoya la placa en forma vertical, con cuidado, tratando de hacer coincidir la placa con la ranura. Una vez que está calzado, se hace presión hacia abajo. No te preocupes, parece que se va a romper, pero no. Se sigue empujando hacia abajo con las dos manos, tratando de presionar en forma pareja ambos extremos de la placa. Si llegara a entrar sólo un extremo, no es problema, se retira la placa y se prueba de nuevo.

Una vez colocada la placa, se pone en vertical la máquina, se enchufa todo nuevamente y en las fichitas que hay en la parte de atrás del módem se conectan los cables del teléfono. Hay uno que dice **LINE**, ahí va el cable de la línea telefónica. Y en la otra fichita, la que dice **PHONE**, ahí se puede enchufar un teléfono común, por el que podés hablar incluso si la compu está apagada.

2



3

Encendé tu máquina, y el propio Windows 95 o 98 va a reconocer que te instalaron nuevo **hardware**. Seguí las instrucciones de pantalla, siempre teniendo a mano el CD de instalación de Windows 95/98 y los famosos **drivers** del módem, que son los programas que se encargan de informarle al sistema qué dispositivos existen y cómo manejarlos.

res asegurarte de que todo haya salido como corresponde, vas con el mouse al botón **INICIO**, luego al menú **CONFIGURACIÓN** y entrás al **PANEL DE CONTROL**.

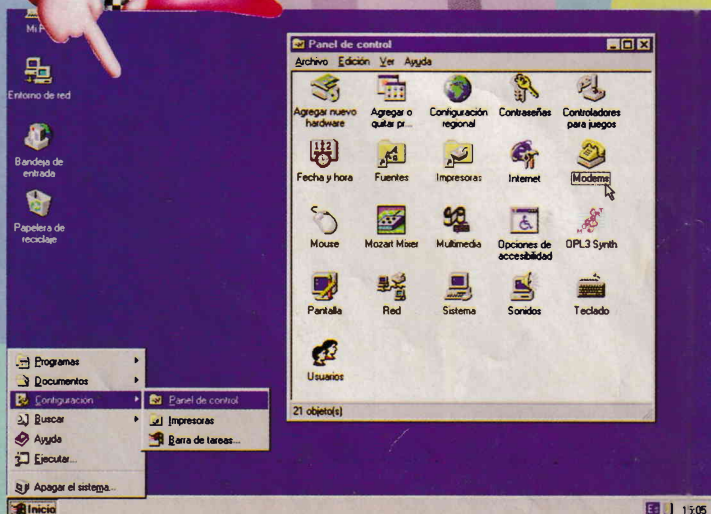
Con hacer doble clic sobre el ícono del módem podés corroborar que tu módem está instalado correctamente.

Fácil, ¿verdad? Te mando un saludo y nos vemos en la reví que viene.

Demián Aiello

Ahí, al toque, te va a pedir que reinicies la compu, hacelo, y si que-

Cuidado con la garantía: Modificar una compu antes del vencimiento de la garantía puede invalidarla. No lo olvides.



**¿Sabés
quién
hace
los discos
compactos
que vos
recibís
con juegos,
enciclopedias,
música
y programas
de computación?**

MEXICO 2835

(1223) Buenos Aires

Tel.: 4957-7777 • Fax: 4931-3872

E-mail: ventas@epsa-ep.com.ar

<http://www.epsa-ep.com.ar>

EPSA



**FABRICACION DE
DISCOS COMPACTOS**

Locos por la música... y

¿ Cuántas canciones podés guardar en tu compu en una semana? ¿Y en un mes? ¿Y en un año? Si necesitás una ayuda para contestar la pregunta, la solución puede estar en una página de Internet. Es la que armaron los chicos de 6° de la escuela Jean Piaget, intercambiando datos con los de 6° y 7° del colegio Saint Exupéry, con ayuda de padres, vecinos y amigos. El nombre de la página impresiona: **2000 canciones para el año 2000.** Y también impresiona el trabajo que hicieron. Ya juntaron más de ochocientos textos con letras de canciones. Pero la cosa no termina allí: ¡Amaron fichas con los nombres de los autores, género musical y un montón de datos de cada tema!

Además de armar la página web en su laboratorio de computación y pasar la información a una **base de datos** que está quedando buenísima, las chicas y chicos se divierten conectando un sintetizador a la compu, para aprender cómo se lo transforma en una orquesta virtual. 

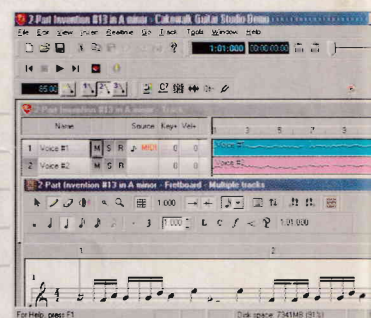


En la página web se pueden agregar letras de canciones. Los datos pasan a fichas que diseñaron los chicos.

Como los profesionales

Una orquesta en la compu. Apasionante, ¿verdad? Ese tema y muchos más –por ejemplo las grabaciones digitales y la mezcla de varios canales– podés estudiarlos en lugares como la escuela del Sindicato Argentino de Músicos, en Buenos Aires. En poco tiempo (y practicando mucho) se llega a trabajar con equipos como los que se usan en un recital.

Uno de los programas que usan los alumnos para componer con la compu es Cakewalk.



a compu

UN PROYECTO PARA EL
COLE QUE HACE
MUCHO RUIDO



¿qué es...

...Midi?

Las iniciales de *Musical Instrument Digital Interface*, un conjunto de normas que permiten la comunicación entre computadoras y sintetizadores musicales.

...UN "sampler"?

Un equipo o un accesorio de la compu que puede grabar sonidos para que luego los modifiques. Está incluido en muchas placas de sonido.

...UN archivo Mid?

La clase de archivo donde se guarda información musical en formato MIDI, en las computadoras tipo PC.

... "beat"?

Ese y otros nombres señalan los pulsos de sonido empleados para que varios instrumentos puedan ejecutarse a la vez. Muchos programas para música tienen esta función para marcar el ritmo.



Muchos grupos musicales usan una Macintosh como centro de control para manejar los sintetizadores. También hay programas que se usan en PC.

Lo que hay que tener

S

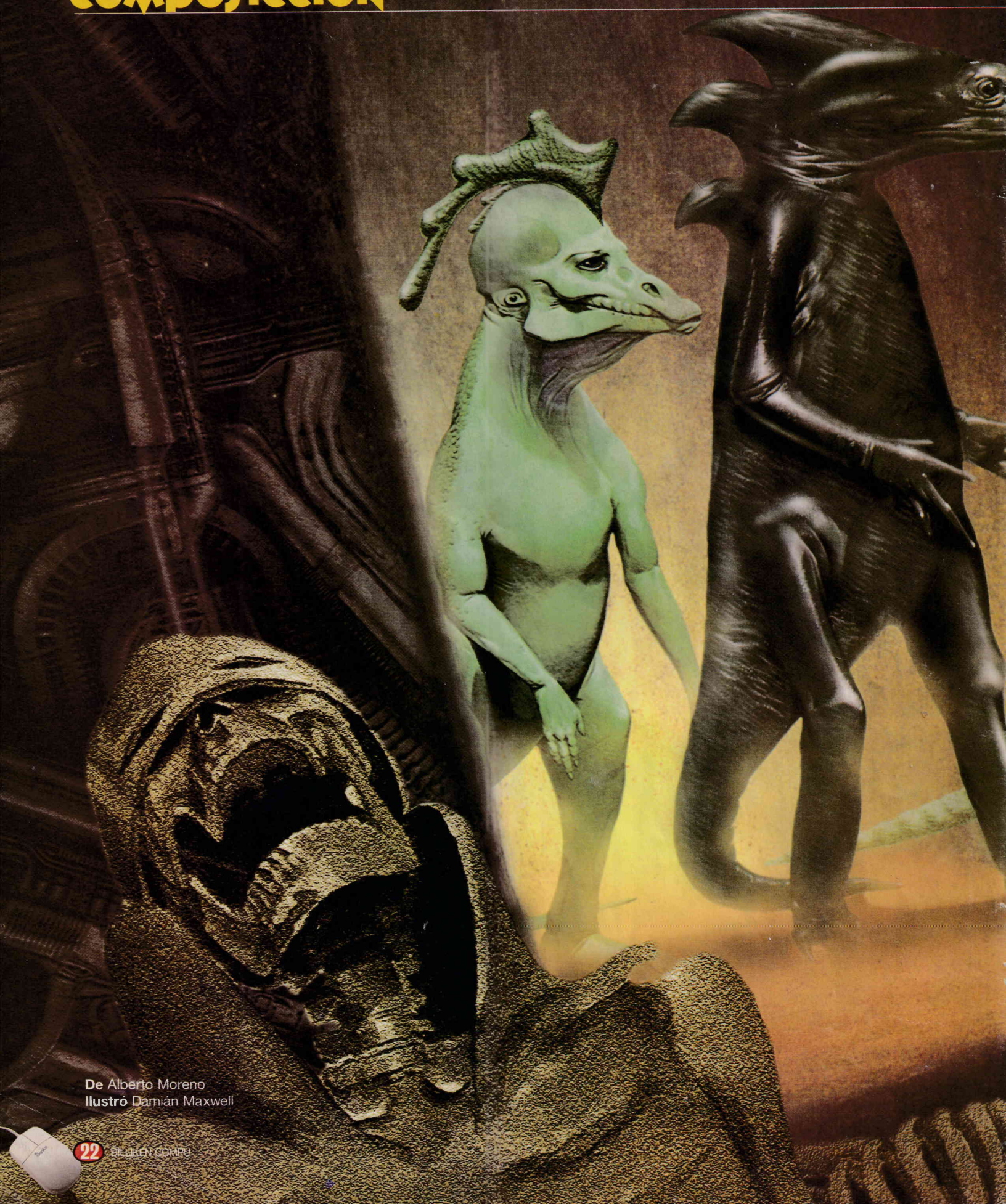
i te gusta la idea de hacer música usando tu compu y un instrumento electrónico, aquí va una ayudita:

- Las placas de sonido "genéricas", las más baratas, pocas veces sirven para obtener buenos resultados.
- Hay sintetizadores y otros instrumentos de buena calidad y precio razonable, preparados para trabajar en sistema MIDI, con los cuales empezar a estudiar.

- Pedile a tus papis que consulten con el (o la) profe de música de la escuela antes de comprar equipos o programas. Como te conoce, tu profe sabe qué necesitas.



Ruben Borlenghi

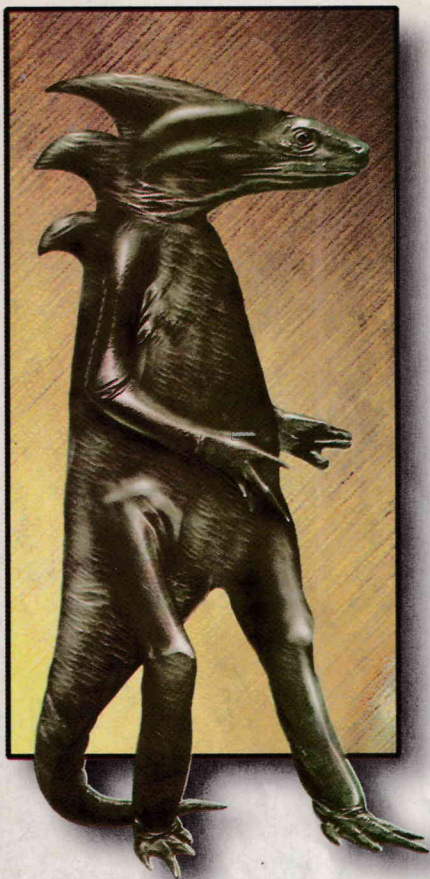


De Alberto Moreno
Ilustró Damián Maxwell

El secreto helado

E

l rugir de las máquinas taladraba el aire matinal, destrozando la calma que reinara apenas unas horas antes. Un sol abrasador bañaba la ladera de la colina, donde los trabajadores excavaban febrilmente bajo la atenta mirada de Kjork, el jefe de la expedición. Los obreros apartaban de a poco la tierra que, lentamente, comenzaba a revelar su secreto. Una enorme y antiquísima construcción volvía a la vida luego de milenios, mostrándose a los amarillentos ojos de los arqueólogos en todo su olvidado esplendor. En el momento justo en que sus muchachos encontraban la entrada al recinto, Kjork escuchó el graznido de un pteranodón, presagio de las maravillas que aguardaban dentro del edificio. Las cortas colas de todos los presentes se agitaban con excitación, mientras la entrada era forzada. Finalmente la leyenda parecía convertirse en realidad. Tan sólo una puerta separaba a Kjork, prestigioso arqueólogo de la Universidad de Tnijit, de demostrar en forma palpable la teoría a la que había dedicado una vida y que la mayoría de sus colegas habían denostado: que la existencia de una raza anterior a la de los dinosaurios no era un cuento de viejas, sino un hecho concreto y fascinante. No sin oponer resistencia, la puerta cedió; un vaho gélido brotó de la negra abertura. Encendieron las linternas. Todo el grupo, con Kjork a la cabeza ingresó al edificio. Hacía mucho frío allí dentro, lo que estremeció la sensible y verdosa piel de los arqueólogos. Pero el entusiasmo los empujó a internarse en busca del corazón del recinto. A medida que avanzaban por un largo y alto pasillo, se percataban de que el interior estaba estupendamente conservado. Inscripciones compuestas por indescifrables símbolos cubrían las paredes metálicas, parcialmente reveladas a la vista de los exploradores por los haces de sus linternas. Había vestigios de lucha hacia el final del corredor. Los rastros de humo y la disposición de los esqueletos —¡sí, esqueletos!, Kjork no cabía en sí de la satisfacción— denotaban una violenta escena final. Inclusive las paredes exhibían impactos de armas. A esa altura habían



llegado a una nueva puerta, sólidamente cerrada. Fue necesario ir en busca de un perforador nuclear para derribarla. Finalmente la resistencia cedió y los intrusos se encontraron ante un espectáculo aún más sorprendente. Un recinto colosal se extendía ante ellos hasta donde alcanzaba la vista. En el lugar se distinguían máquinas de las más diversas formas y tamaños, objetos cuyos usos eran a primera vista inexplicables, algunos esqueletos en el suelo y -lo más perturbador- miles de recipientes, semejantes a acuosas crisálidas, en cuyo interior parecían flotar en un líquido ambarino seres de pálida piel. En aquel sitio el frío era casi intolerable, mucho más intenso que en el corredor, lo que obligó a salir a varios de los investigadores. Sin

embargo, la mayoría no podía quitar los ojos de las fascinantes criaturas. Poseían cuatro extremidades terminadas en manos que, a diferencia de Kjork y los suyos, tenían cinco dedos en lugar de cuatro. Además, en sus extrañas cabezas lucían algo que la raza de Kjork sólo había visto en algunos mamíferos pequeños: pelos. De hecho, todo en su apariencia física parecía indicar que se trataba de una muy evolucionada raza de mamíferos. “¡Esto es imposible!”, mur-

muró Dsantd, el asistente de Kjork. Pero no lo era.

Se hallaban sumergidos en un intenso debate sobre lo que tenían ante su vista cuando un poderoso sonido los silenció. Un grave zumbido llenó el recinto y, en un instante, el lugar se vio inundado por una brillante claridad. Las máquinas, que habían permanecido muertas por milenios, volvieron a encenderse. La mayoría de los presentes entró en pánico y corrió hacia la salida. Sin embargo, Kjork, Dsantd y un par de arqueólogos más -sintiendo que se encontraban ante algo demasiado importante como para dejarse llevar por el miedo- se acercaron a una de las máquinas. Una gigantesca pantalla se había encendido y en ella se veía la imagen de uno de aquellos seres. Parecía estar hablando aunque, si alguna vez aquella máquina había poseído algún sistema de audio, éste no estaba funcionando. Sin embargo, las imágenes que allí se veían no necesitaban palabras para ser comprendidas. Lo que allí se veía era un mundo... o, más bien, el fin de un mundo. Sin dudas era un universo muy distinto al que ellos habitaban. Era aquel que había pertenecido a los seres que aún dormían en las crisálidas. Un extraño mundo de mamíferos inteligentes, que se derrumbaba en medio de guerras y catástrofes. Un lugar cuyo medioambiente no había podido soportar el maltrato al que estos seres lo habían sometido. Las imágenes, guardadas en aquella computadora por miles de años, se sucedían vertiginosamente ante sus ojos. Y, de pronto, llegaron a un abrupto final. La pantalla quedó ciega. Las luces se apagaron. Un silencio estremecedor se adueñó del lugar. “Salgamos de aquí”, dijo Kjork, “que sellen nuevamente la entrada y cubran el recinto con tierra”.

“Pero... ¿por qué? ¿Todo nuestro trabajo ha sido en vano?” exclamó Dsantd.

“No somos nosotros los encargados de dar a estos seres una nueva oportunidad”, contestó Kjork. Y, dando media vuelta, partió en busca del sol.



Buscá cuentos en la red:

<http://www.expreso.co.cr/alicia/a3/>

Un sitio con relatos interesantes y una curiosidad: una versión ilustrada de Alicia en el país de las maravillas.

<http://www.mundolatino.org/rinconcito/arcoiris.htm>

Muchos cuentos que se renuevan todos los meses. También hay textos para los más chicos, listos para que se los leas.

<http://www.mcye.gov.ar/centro/Enlaces99/Jovenes.html>

Una página del Ministerio de Cultura y Educación con varios “links” y textos para todas las edades. Excelente.



Billiken
COMPU

suple

games

Juegos a mil por hora...

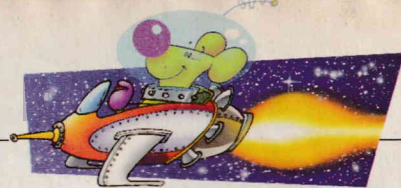


Racer *Star Wars Episodio I*
Tarzán
Indiana Jones
Super Smash Bros.
La liebre y la tortuga

Aprende
los mejores
TRUCOS

Escribinos a: suplegames@atlantida.com.ar

revivi la carrera de la peli



Speed, speed, speed

STAR WARS EPISODE I RACER

EN LA PIEL DE ANAKIN A 900 KM/H.

Ahora que, después de tanto tiempo, pudimos finalmente disfrutar de Episode I, llega la hora de Episode I Racer, el juego creado a partir de una de las mejores escenas del film.

Una idea simple

El argumento no es gran cosa. Simplemente, continúa la idea de la película, pero te lleva de paseo por 25 pistas con distintos niveles de dificultad. Vos sos Anakin Skywalker, el único humano calificado para pilotear estos "pod racers", ya que posee la Fuerza. Cualquier otro se estrellaría en 20 segundos. Como

siempre, el desafío es ganarles a todos. Ganando carreras obtenés dinero (jugosos Truguts), que podés invertir en tu máquina para seguir ganando comprándole partes a Watto. No seas tacaño: a medida que la dificultad de las carreras aumenta, si no hacés mejoras no podés ganar.

En carrera

Manejar un pod racer no se parece a nada. Impulsado por dos potentes motores Radon-Ulzer 620 C modificados, de cinco metros de largo, el pod no es nada sencillo de controlar para nosotros, que no poseemos la Fuerza. Al comienzo, dar una curva decente no es nada sencillo, pero pronto la práctica



Durante la carrera, es muy útil cambiar a retrovisión por un instante, así podrás ver a quienes te persiguen.



ficha

Nombre: Racer
Género: Arcade / carreras
Compañía: Lucas Arts
Editor: Microsoft
Dificultad: media / alta
Requerimientos: Windows 95/98, Pentium 166, 32 Mb de RAM, CD 4X, placa 3D, placa de sonido.
Disponible para: N64

hace milagros. Los diseñadores buscaron darle al juego una física bastante realista: casi se pueden sentir los empujones y tirones que sacuden el pod. Un joystick es altamente recomendable.

Buenos detalles

Lo mejor de este juego es la sensación de velocidad. Los gráficos y el sonido son excelentes y, cuando le tomás la mano, tenés diversión asegurada por un tiempo. Por otra parte, el juego está diseñado para ajustarse a la velocidad de tu máquina, desde una velocidad de 20 fps (cuadros por segundo) hasta 60 fps. Gracias a esto, el juego no se ve lento aunque tu máquina no sea de las más rápidas. Esta es una buena opción, que no deja afuera a los que no tienen una súper máquina. En suma: el Racer es un arcade de carreras novedoso y atrapante.

Diego Sasturain

Ranking

- 😞 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 JUGABILIDAD
- 😊 PROMEDIO



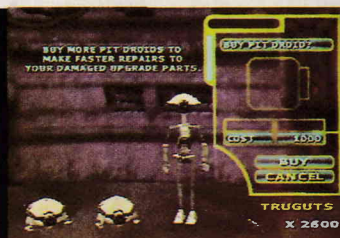
La información en pantalla durante la carrera es muy sencilla: velocidad, posición, mapa de la pista y, si hay algún problema, te avisa.



Cuando seleccionás una pieza en el almacén de Watto, un gráfico te muestra qué aspecto de tu carro mejorará y en qué medida.



Los escenarios cambian de planeta en planeta. Cada pista tiene sus peligros especiales, pero también sus atajos y sus trucos.



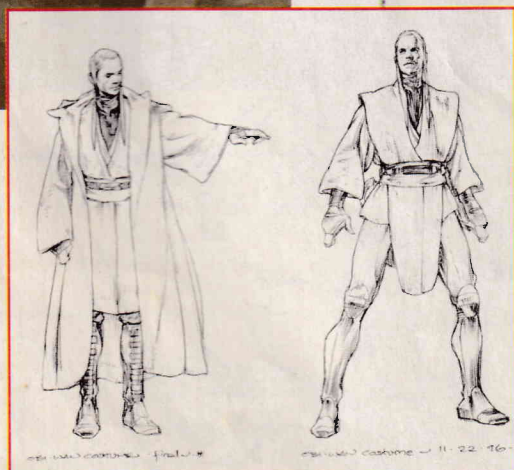
Los mecánicos androides (pit droids) son lo primero que tenés que comprar. Ellos se encargan de que tu máquina esté perfecta.



Cada carro tiene ventajas y desventajas. Si le ganás al campeón local de un planeta, podés elegir su carro para la carrera siguiente.



Antes de cada carrera, Anakin (y vos) deben hacer un profundo examen de la máquina.



D.CHIANA
4-24-95
BARON BATTLE DROID
IN REST POSITION
0198

Lo Nuevo de



El hombre mono Ilega a PlayStation



OTRA PELI DE DISNEY SALTA A LA PANTALLA. DISFRUTÁ CON TUS AMIGOS SU ACCIÓN VERTIGINOSA



E

ste nuevo lanzamiento de Disney no puede dejar de sorprendernos, ya que recupera el "antiguo" sabor de las 2D. Tarzán propone diversión, excelente sonido, gráficos, videos y diseño impecables.

fenso a convertirse en un atlético héroe selvático. A su debido tiempo aparecerán Jane (su novia "civilizada") y Terk (su mona mascota-ayudante). En algunos niveles se puede jugar con estos personajes.

Una historia de vida

El argumento del juego sigue al de la película, hasta el punto de que algunos niveles están tomados tal cual de escenas del film. A lo largo de los 14 niveles del juego, veremos cómo Tarzán pasa de ser un niño mono inde-

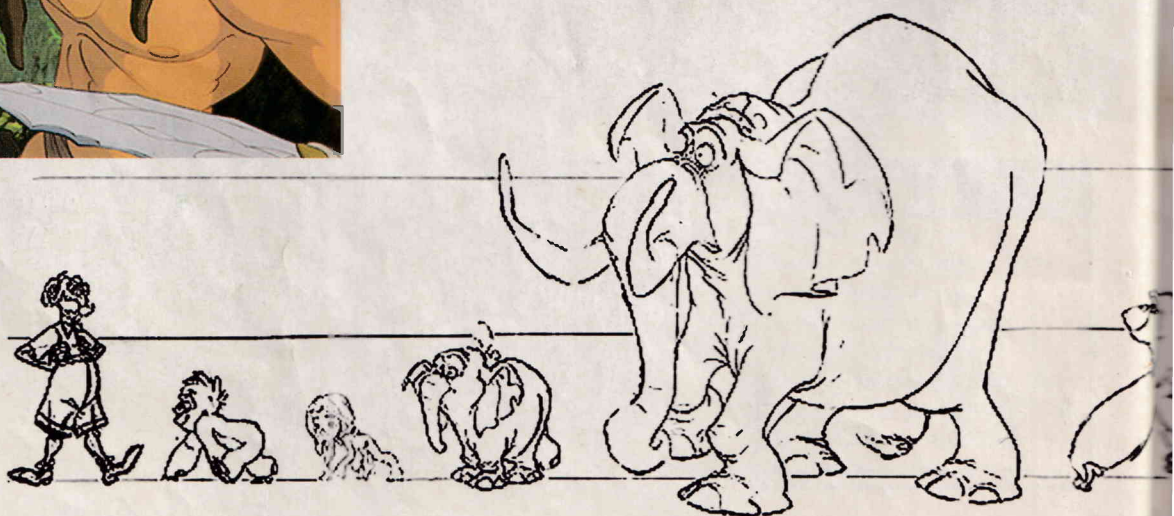
Habilidades del hombre mono

Tarzán hace todo lo que esperamos en un juego de este tipo: salta, nada, se agacha, agarra cosas y las usa, pelea, salta de liana en liana, etc. Deberás usar todas estas habilidades para completar los distintos niveles. Sin embargo, lo interesante es



ficha

Ficha Nombre: Tarzán
Género: Arcade / acción
Compañía: Disney Interactive
Editor: Sony
Dificultad: media
Número de jugadores: 1
Dual shock: sí
Periféricos: Analog memory pack



RANKING



ARGUMENTO



GRÁFICA



SONIDO



JUGABILIDAD



PROMEDIO



Comienza el juego. Después de una corta secuencia de video aparece Tarzán, que en esta parte es un "niño-mono" indefenso. Algunos animales de la selva son amigables desde el principio y ayudan a nuestro héroe.



Los videos son muy buenos y están muy bien integrados a la estructura del juego. En varios de los niveles te orientan en la trama para poder avanzar, sobre todo si no viste la película o no conocés la historia de Tarzán.



Como se puede ver en esta escena, este juego combina muy bien una estructura y fondos que fueron realizados como dibujos planos, en 2D, con texturas y personajes animados que están renderizados en 3D.



Otra de las escenas que están tomadas de la película es ésta, en el nivel "Sabor Attacks". Allí Tarzán debe enfrentarse con el malísimo y feroz leopardo Sabor, y defenderse de sus ágiles saltos armado sólo con una pequeña lanza.

En varios niveles del juego aparecen secuencias de video con los personajes de la película



que, además, lo hace muy bien: sus movimientos son perfectos y están muy logrados. También los de los animales a los que les toca enfrentar (o huir de ellos): elefantes, leopardos, rinocerontes, etc.

¿Cuántas "D"?

El encanto del juego se esconde en la mezcla de hermosos fondos 2D con personajes realizados en 3D. La combinación está tan bien lograda que estos dos "universos" interactúan sin conflicto alguno. Esto es mérito del excelente diseño (que reproduce muy bien el clima del film) y de la habilidad de los programadores. Tarzán es, entonces, un juego en 2 y 1/2 D.

Diego Sasturain



MUY BUENO



BUENO



REGULAR



MALO



Lo Mejor de

Nintendo®

para Lo

NINTENDO REUNIÓ A SUS MEJORES PERSONAJES EN ESTE SÚPER JUEGO DE PELEA

Ver reunidos en un solo juego a Mario, Donkey Kong, Fox, Pikachu, Kirby... ¿Qué más podía pedir un fanático de los videojuegos? Era un proyecto ambicioso, pero los diseñadores consiguieron un resultado excelente.

Todos los personajes

Hay ocho personajes iniciales, más cuatro que se agregan como bonus. Cada uno con sus golpes especiales, ventajas y desventajas. Es interesante jugarlos a todos.

¡Fuera de aquí!

Tu objetivo será mantenerte sobre la plataforma de combate y tirar a tus adversarios. Para ganar necesitarás toda tu habilidad, los golpes especiales de tu personaje, trucos y muchos reflejos.

Solo o con amigos

Aunque se puede jugar solo, lo mejor es juntarte con tres amigos más y armar un súper combate en modo multiplayer, que puede ser todos contra todos o por parejas.

Diego Sasturain

ficha

Nombre: Super Smash Bros.

Compañía: Nintendo

Rumble Pack: Sí

Jugadores: 1-4

Dificultad: media

SUPER SMASH BROS.



donkey kong

El gran gorila no es muy rápido de reflejos, pero si alcanza a su oponente con uno de sus golpes... ¡lo hace volar!

fox

La mayor virtud del piloto es su velocidad, ya que sus golpes no son muy fuertes. Su DEFLECTOR, sin embargo, es un arma poderosa.



La pelea más loca de Nintendo



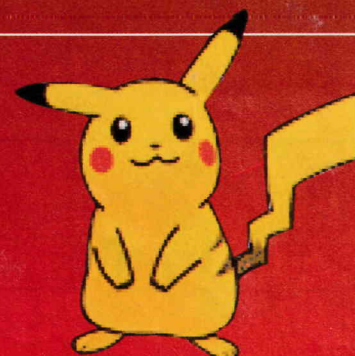
Mario

El gran Mario es uno de los más fuertes. Pocos lo resisten cuando emplea su MARIO TORNADO.



Ness

Es uno de los bonus. Para jugarlo tenés que terminar el juego en modo normal y con sólo tres vidas. Vale la pena.



pikachu

La estrella de Pokémon es muy veloz y sus descargas eléctricas lo hacen uno de los más poderosos.



SUPER NOVEDAD

¿Sabías que existe este accesorio que le podés agregar a tu N64, que se llama Expansion Pack, y que lo hace más veloz y poderoso? ¿Sabías que le agrega 4 megas más de

RAM (memoria) a los 4 que ya tiene, y que esos megas extra se pueden utilizar para que los juegos puedan tener videos más largos, más personajes, mejor resolución de pantalla, más colores, etc? ¿Eh? ¿Sabías? Ahora lo sabés.



power ups

Durante las peleas, numerosas armas extra caen del cielo al azar. Si sabés usarlas tenés ventaja para ganar peleas.



Ranking

- 😊 ARGUMENTO
- 😊 GRÁFICA
- 😊 SONIDO
- 😊 JUGABILIDAD
- 😊 PROMEDIO



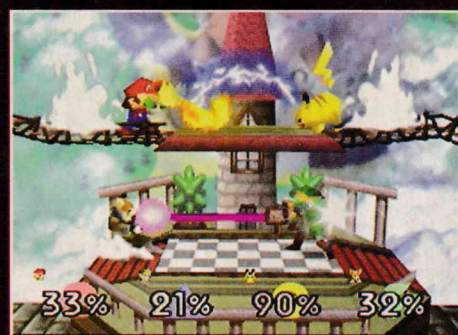
Aquí Mario se enfrenta a Jigglypuff, el Pokémon que se habilita cuando completás todos los niveles en modo single game (es un personaje bonus) en cualquier nivel de dificultad. No es muy poderoso, pero puede dormir a sus adversarios.



Mientras se enfrentan Samus y Link, se pueden ver los POWER UPS encima de ellos. Cualquier jugador los puede utilizar y son muy útiles como armas extra en los combates. Hay power ups ofensivos y defensivos.



Como corresponde, cada personaje (en este caso Kirby) tiene su biografía. Allí encontrarás algunos datos como su tamaño (mide sólo 8 pulgadas, unos 20 cm!), en que otros juegos apareció y cuáles son sus habilidades como luchador.



Aquí vemos una súper pelea entre cuatro jugadores, donde intervienen Mario, Link, Pikachu y Fox. El modo multiplayer es el más divertido y las peleas son caóticas. Cuantos más... ¡mejor! Hay dos modos de jugar multiplayer: time y stock.



En este caso se está por producir un combate muy extraño: Yoshi, aliado nada menos que con Pikachu y Samus, y todos contra Donkey Kong... gigante. Las peleas extrañas (como ésta) son de las más divertidas del juego.



En el modo single player, uno de los niveles consiste en enfrentarse con un ejército de Yoshis dispuestos a acabar con vos. En este caso, vemos que Link se defiende muy bien, pero los tres Yoshis lo tienen acorralado.



Nombre: La Tortuga y la Liebre
Género: Educativo / cuento interactivo
Compañía: Living Books
Distribuidor: Edusoft
Requerimientos: Soporta Mac y PC.

Calificación: 😊



Una carrera despareja

UNA HISTORIA IDEAL PARA LOS QUE ESTÁN APRENDIENDO A LEER.



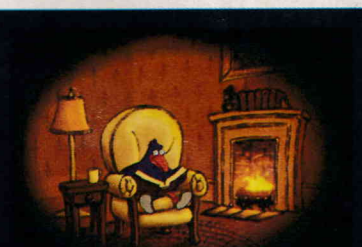
La tortuga es muy lenta, pero igual aceptó el desafío de la liebre.

Este cuento interactivo es ideal para los que están empezando a leer, o para los que son un poco más grandes y necesitan practicar inglés. El narrador es un cuervo de color violeta y muy simpático que se llama Simón, y te cuenta una de las fábulas de Esopo, (un griego que vivió hace 2.500 años), llamada La Liebre y la Tortuga. Podés elegir entre dos posibilidades: que Simón solamente cuente el cuento o también jugar mientras lo cuenta, que es más divertido. Si decidís jugar, vas a ver que hay un montón de cosas escondidas en cada pantalla: flores que cantan, zanahorias voladoras y hasta un ratón que se da una ducha. Además, podés elegir que Simón te cuente el cuento en castellano o en inglés. Como este cuento es para los que están aprendiendo a leer, las palabras cambian de color para que puedas seguir el texto con más facilidad.

Diego Sasturain



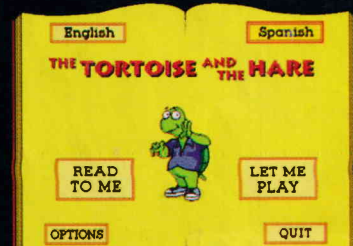
La liebre es la más veloz y está segura de que va a ganar la carrera



El narrador de esta historia es un simpático cuervo color violeta que se llama Simón.

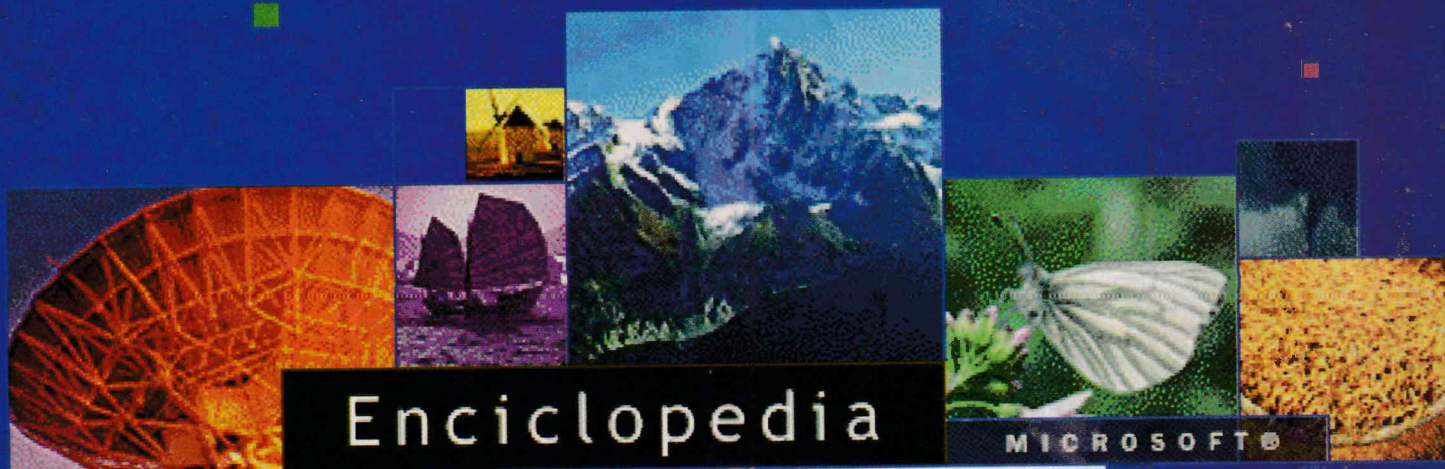


El cuento está lleno de personajes divertidos que se ponen en movimiento cuando los tocás con el mouse.



Al comenzar el cuento la tortuga te da a elegir si querés escucharlo y leerlo en castellano o en inglés. Sin embargo, esta introducción está toda en inglés.





Enciclopedia

ENCARTA®

MICROSOFT®

エンサイクロペディア

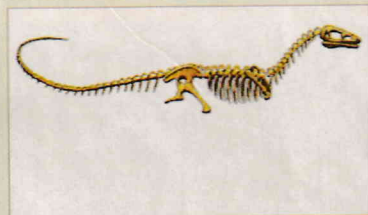
Construya un dinosaurio

Instrucciones

Arrastre los huesos del dinosaurio al lugar que les corresponde en la peltis dibujada en el recuadro de la derecha.



Este dibujo ilustra el esqueleto fosilizado de un pequeño dinosaurio llamado *Compsognathus* tal como se descubrió en una cantera de piedra caliza de Alemania. *Compsognathus* significa en griego



Cráneo

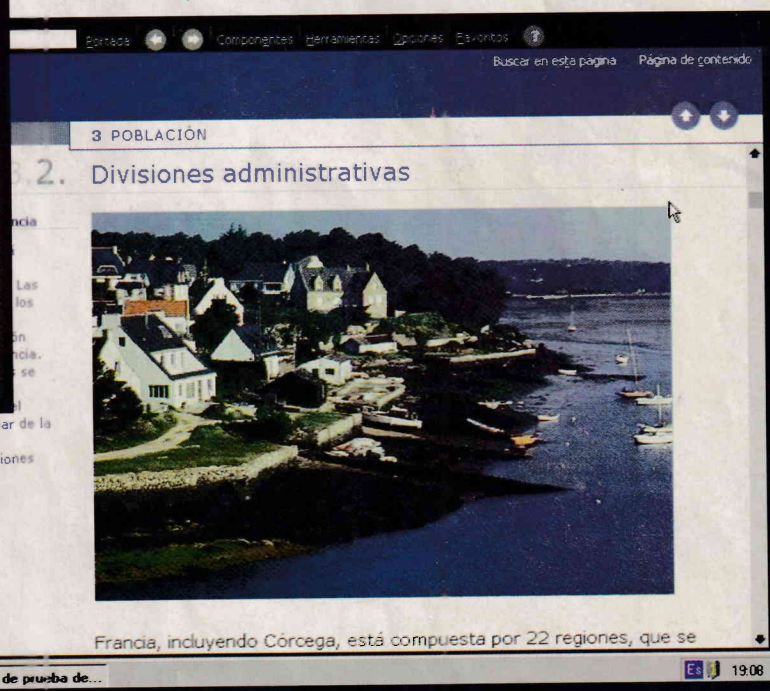
Inicio

Compsognathus tenía la cabeza larga, estrecha, con grandes órbitas oculares. El cráneo, ligero, era grande en relación con el tamaño del cuerpo; las aberturas reducían el peso y servían de inserción a los músculos. Tenía dientes curvos y aserrados y se alimentaba de animales pequeños, como insectos, ranas, caracoles y lagartos.

Estructura de un dinosaurio

© Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

Nuevos mapas, visitas virtuales, interactividades.



La mejor experiencia educativa.

Un rico contenido te permite disfrutar del aprendizaje.

Experimentá, jugá y aprendé, próximamente con la nueva enciclopedia.

Microsoft®

Más problemas para Indiana



RANKING

😊 ARGUMENTO

😊 IMAGEN

😊 SONIDO

😊 JUGABILIDAD

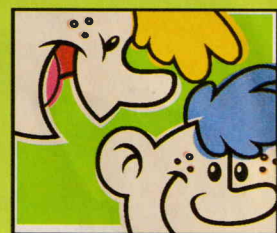
TRAS LA MÁQUINA INFERNAL

Otra vez el atrevido explorador sufre las consecuencias de su curiosidad. En Indiana Jones y la Máquina Infernal, la acción comienza en 1947. La Guerra Fría, que enfrenta a los ex aliados de la Segunda Guerra Mundial (la Unión Soviética y los Estados Unidos) llena de agentes secretos las rutas de oriente, y espías soviéticos reciben la orden de buscar las ruinas de la Torre de Babel. Un misterioso informante les contó que hay una vieja máquina escondida bajo antiguísimas piedras que puede destruir las puertas de diferentes universos. ¡Si llegan a tiempo, los agentes soviéticos podrán viajar en el tiempo y quitar el poder a las tropas de Occidente! ¿Quién puede detenerlos? Sólo el gran Indiana Jones.

El juego comienza con una reunión de agentes de la CIA, listos para desplazarse por todo el mundo, alcanzar y detener a los espías enemigos.

Rubén Borlenghi

¡Shhhhh!



Sospechas en la fábrica de ilusiones

Todos los fabricantes de juegos quieren tener a los mejores diseñadores, y Lucas Arts no es una excepción. Justamente después de la aparición de Age of Empires II, el principal libretista de Mirage fue tentado por George Lucas, que se inclina hacia los juegos con mucho argumento.

Nintendo y las innovaciones tecnológicas: nace una consola superior

Se anunció con mucho ruido, pero pocos, además de los especialistas, se dieron por enterados: Nintendo y el gigante de la computación, IBM, comparten un proyecto. Nada menos que proveer a las consolas Nintendo 64 con el mejor microprocesador para juegos del mundo, diseñado especialmente para ella. ¿Qué dirá Sony PlayStation?

ficha

Nombre: Indiana Jones y la Máquina Infernal

Compañía: Lucas Arts

Género: Estrategia

Dificultad: media / alta

Requerimientos: Windows 95/98, Pentium 166 con 16 MB de RAM. Hay versión para PlayStation.



Parte de la acción se desarrolla en Tian Shan, la misteriosa región montañosa del Kazakstán. Indiana espera que le indiques el camino.



Para adelantarse a los movimientos de los espías soviéticos, hay que resolver acertijos y explorar los edificios.



La animación es excelente. Indy puede saltar, correr, nadar, trepar por las paredes y manejar el látigo casi igual que en las películas.

La cueva del truco

TODOS SABEMOS QUE LOS JUEGOS SIN TRUCOS
PIERDEN LA MITAD DE LA GRACIA. AQUÍ VAN ALGU-
NOS PARA QUE VAYAS PROBANDO...

Envíanos
tus mejores trucos
por e-mail o correo común.
Los cinco primeros
se llevan cada uno como
regalo un juego
de Edusoft S.A.

TARZÁN PSX



Pasar de nivel automáticamente

Durante el juego, apretá:

→ 1, → 2, ← 1, ← 2, → 2, ← 1, ← 2(2).

Vidas infinitas:

Durante el juego, apretá:

← 1, → 1, ← 2, → 2, ← 1, → 1, ← 2, → 2.

SUPER SMASH BROTHERS - N64

Tomar prestada una vida: Comenzá un juego por equipos en modo "versus". Si perdés una vida, apretá **Start** para obtener una de tu compañero.

Cambiar la ropa de los personajes: En la pantalla de selección de los personajes, apretá **C→**, **C→**, **C↑** o **C↓**.

Menú de elección de ítems: Jugá al menos cincuenta veces en modo versus para habilitar el **switch** de ítems. Las opciones de este menú te permiten elegir entre las armas y setear la frecuencia con la que aparecerán.



NEED FOR SPEED HIGH STAKES

NEED FOR SPEED PSX

Vista del tablero (dashboard view), turbo boost y otros:

Después de seleccionar tu auto, apretá **Start** para cargar la carrera, entonces, antes que aparezca la pantalla de "cargando" apretá **▲ + ▲ + X**. Mantené apretado hasta que desaparezca la pantalla de carga.

Para habilitar Turbo Boost: Habilitá primero el "Dashboard View" y mantené apretado **▲** mientras manejas.

Plata ilimitada y nuevos autos de policía: En el menú de opciones, andá a "user name" e ingresá las siguientes **passwords** para habilitarlos:

Plata ilimitada: **STJOHN**

Usar autos de policía: **NFS PD**

STAR WARS: ROGUE SQUADRON N64

Para pilotear el caza de Naboo de Episode I:

Ingresá **HALIFAX?** Como tu **password**. Entonces seleccioná **Enter Code** e ingresá **!YNGWIE!**. Seleccioná nuevamente **Enter Code** y podrás elegirlo.

PASSWORDS ESPECIALES

Para manejar un AT-ST:

ingresá **Chicken**

Para Pilotear el Halcón Milenio:

tecleá **Farmboy**

Vidas infinitas:

STAR WARS ROGUE SQUADRON

escribí **Igiveup**

Nivel súper dificultad:

ingresá **Ace**

Elegir niveles:

tipéa **DEADDACK** para acceder a todos los niveles, incluidos tres bonus.

Pilotear un auto negro:

escribí **KOELSCH** y elegí cualquier misión en la que puedas pilotear un **V-Wing**. Podrás pilotear un auto negro. Nota: Si ponés el juego en pausa jugando con el auto, se colgará.

MINI GAME PC

NEED FOR SPEED HIGH STAKES



Seleccioná el icono "Credits" después de que se cargue el juego y usá la opción para cambiar el display de texto a fotografías. Entonces, cliqueá repetidamente en las imágenes hasta que comience el mini-game.

RACER PC

STAR WARS THIS SIDE IS RACER

Dinero extra:

En la pantalla en que comprás partes para tu pod, apretá **Mayúscula + F4 + 4** para obtener **1000 truguts**. Esto lo podés hacer sólo cinco veces antes de cada carrera.

Los mayas en la red

LOS MAYAS FUERON UNA DE LAS MÁS IMPORTANTES CULTURAS PRECOLOMBINAS. HOY, LOS RECURSOS DE INTERNET TE AYUDARÁN A ENCONTRARLOS

Las investigaciones para el cole serán la excusa para el más divertido viaje virtual. Tu ratón será una 4 x 4 para meterte en la selva, descubrir astutos jaguares (un símbolo sagrado de los mayas) o mansos tapires o quedarte con la boca abierta en un amanecer espléndido entre las montañas cubiertas de bruma. Y serás el explorador que descubra los impresionantes templos de la selva. Y, para hacer un viaje a tu medida, los mapas interactivos te llevarán a navegar ríos misteriosos y conocer los secretos de la selva tropical lluviosa. Podrás, también, encontrarte con los mayas de hoy o saltar a las páginas de fabulosos museos virtuales.



El Santuario de la Vida Silvestre en la Cuenca del Cocksomb, Belice, es un fascinante relato que te cuenta todo sobre la mayor reserva mundial del jaguar. Las aventuras de Alan y su moto Honda en un lugar de ensueño.



Las especies amenazadas también están en la Red gracias a las sociedades protectoras como la Wildlife Conservation de Nueva York.



Río Plátano. Costa no- roeste de Honduras: se- cretos de la naturaleza y aventura en un am- biente salvaje.

www.mayatips.com.mx/home2.html

Es la puerta de entrada a Mundo Maya en español, una revista on line con todo (y además podés pedirla impresa).

Todo lo que vos querías saber sobre los mayas y no te sabían responder está aquí. Desde material para Sociales y Naturales a impresionantes historias de aventuras.



Pico Victoria, la montaña más alta de Belice. llamada así en honor a una reina británica.

UNA TIERRA INEXPLORADA
An undiscovered wilderness



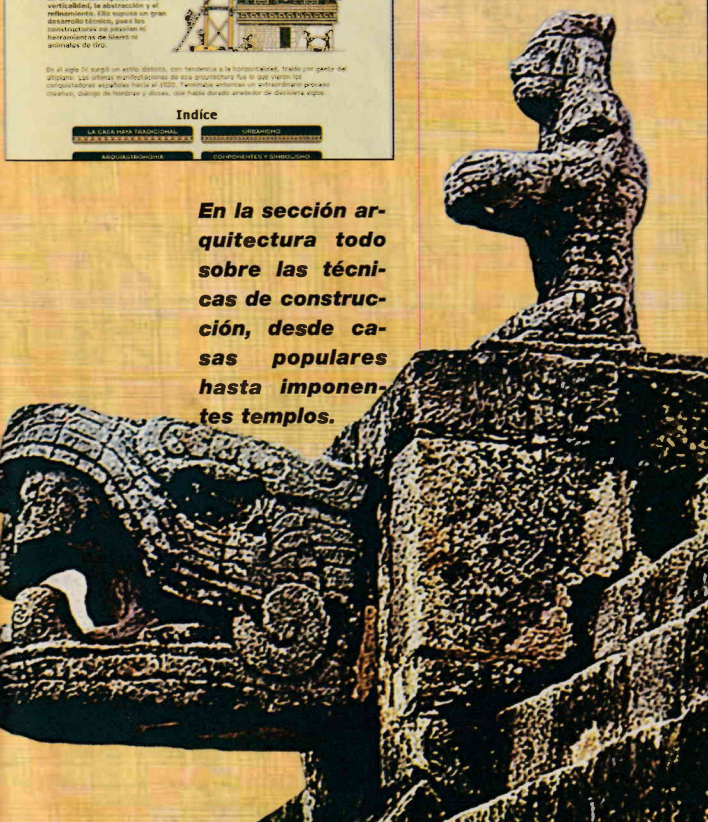


Mapa de la reserva de la Biósfera de Río Plátano. La nota de Vincent Murphy te mete con todo en este lugar declarado Patrimonio de la Humanidad por la UNESCO. Historia, ecología, ¡zambullite!

La sección Vida Cotidiana, te pone en contacto con interesantes notas sobre la vida y costumbres de los mayas de hoy, con sus fiestas típicas como el Día de los Muertos.



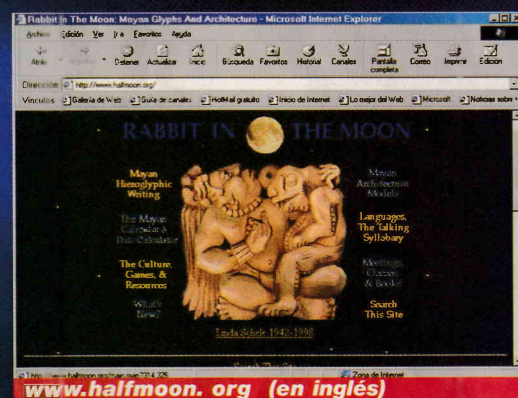
En la sección arquitectura todo sobre las técnicas de construcción, desde casas populares hasta imponentes templos.



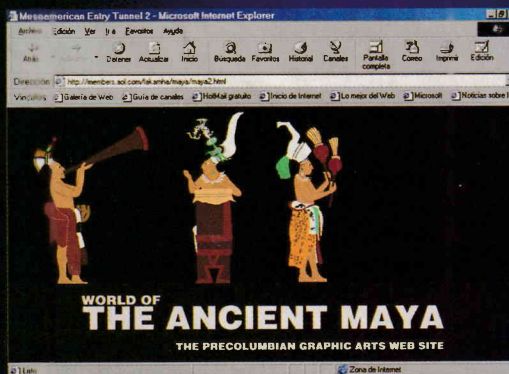
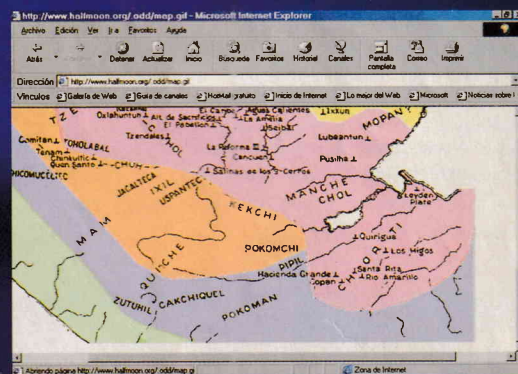
El conejo en la Luna

El sitio, de Linda Schele, una de las mayores expertas en el desciframiento de la escritura de los mayas, es uno de los mejores de la Red, pues no sólo te enseña los secretos del calendario y la escritura. También te ofrece modelos en 3D y, lo que es más importante, te lleva a otros links, como el de John Montgomery con mapas interactivos e impresionantes fotos. De allí podrás saltar al Museo de Los Loros, una comunidad maya de la actualidad con lugares de chateo y cavernas con la música de la naturaleza.

Linda Schele creó esta página que te permite desde investigaciones a fondo a comprar una remera con tu nombre en maya.

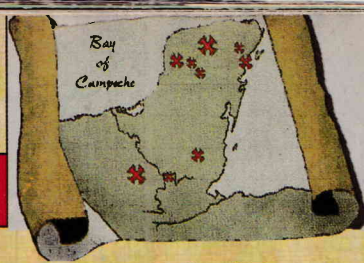


El sitio de Schele te permite bajar, impresionantes mapas como para lucirte en una clase especial.



Un link a partir del anterior, con mapas interactivos.

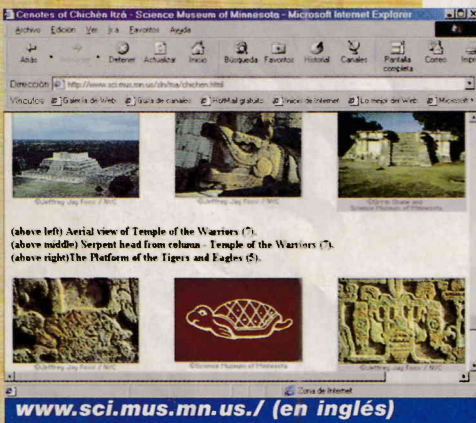
www.members.aol.com/lakamha/maya/maya2members.html



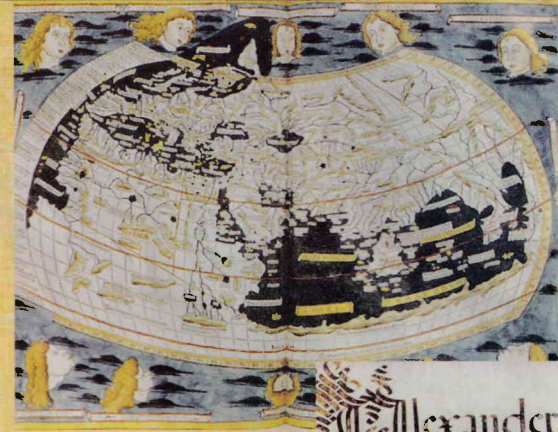
ENCUENTRO DE DOS MUNDOS

Mayas en Minnesota

Para entrar al Museo de Minnesota no tenés que ser un especialista en inglés. Los íconos, claros y sencillos te permiten organizar la investigación para el cole a tu gusto. Así tendrás opciones para ir a los principales lugares arqueológicos, sacar fotos, o aprender los secretos de los pozos sagrados (donde se arrojaban tesoros y víctimas humanas). Si te gusta diseñar el viaje a tu gusto, el mapa interactivo te lleva a conocer a fondo esta cultura fascinante.

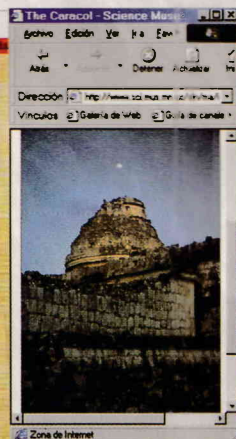


Descubrí a los mayas con viajes virtuales, actividades científicas y fotos buenas para tu carpeta.



Mapa Germanus, (1482): el mundo antes del Descubrimiento y Libro de los Privilegios (1502) con honores para Colón.

www.metalab.unc.edu/expo/1492/exhibit/full.images/californ.gif



Ayuda argentina para lucirte. Excelentes enlaces, cancionero y buenos datos.

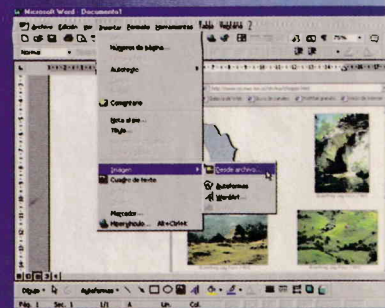
El ciberinforme

¿Divertirse trabajando? ¡Seguro! Primero, consultá con tus compañeros de equipo. Revisen la guía que preparó la seño. Impriman la información que bajaron de Internet y usando un programa gráfico, elijan las mejores fotos.



TRANSFORMÁ ESTE MATERIAL EN EL MEJOR TRABAJO. LLAMÁ A TU EQUIPO, ENCENDÉ LA COMPU, Y ¡A TRABAJAR!

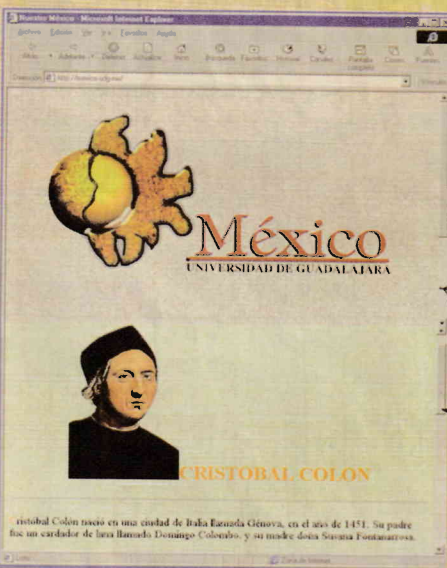
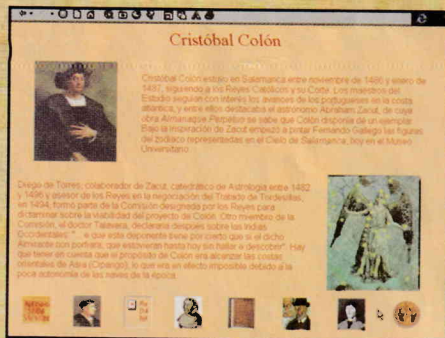
Prepará un dibujo que muestre qué orden tendrán las imágenes en el trabajo final. Abrí un documento de Word y usando Insertar imagen desde archivo ubicá una por una las fotos. Podés modificar el tamaño trabajando con el cursor. ¡No olvides que debe quedar lugar para los textos!



Rumbo al misterio

En las páginas Web de las universidades hay mucha información.

La Universidad de Salamanca tiene datos sobre la comisión examinadora que escuchó los proyectos de Colón.

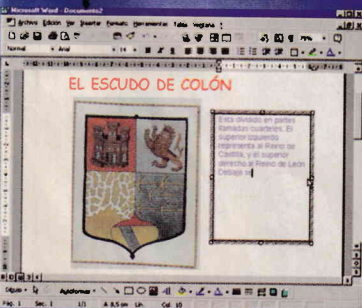


Emilio Battaglia

¿Biografías de Colón? En la Web hay varias, como la de la universidad de Guadalajara.



Con la vista preliminar podés ver cómo va quedando el trabajo. Las explicaciones breves debajo de cada imagen se llaman epígrafes. Si una imagen necesita una explicación más larga, como este escudo de Colón, creá una página con un título en color y un bloque de texto. Para armar el texto usá la opción Cuadro de texto que está en el menú Insertar y dale forma arrastrando los bordes con el mouse.



Para armar el texto usá la opción Cuadro de texto que está en el menú Insertar y dale forma arrastrando los bordes con el mouse.

TRES D DOS

Seguí todos los meses las aventuras de Colo, Dany y Enrique en TRES D DOS, la historieta de Billiken Comp. Da vuelta la página y empezá a disfrutarla.



Capítulo 1 "El Monstruo"

Es el héroe de la historia. Termina salvando las torpezas de Colo y los atropellos de Dani, siendo el perro el más centrado y responsable de los tres. Enrique te divertirá con sus ocurrencias y pensamientos.

Enrique



Es un niño fanático de la computación. Diseña sus propios juegos de computadoras, pero todos sus errores los sufre su amigo Dani al convertirlo por accidente en ROKK, un personaje de su nuevo proyecto "TRES D DOS" que es un juego de guerra espacial.

Colo



Al convertirse y salir de la compu, deja una puerta virtual abierta donde todos los personajes malos de este juego empiezan a salir. Dani lleva una doble personalidad porque se transforma en ROKK cuando tiene que enfrentar a todos sus enemigos del juego y los únicos que lo pueden ayudar son Colo y su perro Enrique.

Dani

¡Guau! No lo puedo creer, ¿vos solo inventaste este juego?

¡Sí, soy un capol! Te presento al personaje principal, se llama Rokk...

¡Mirá qué buenos dibujos! los hice yo, están copados ¿no?

...y su misión es impedir que los monstruos se coman todo

¡Sí, buenísimos! Pero dale, contame cómo es el juego



A medida que vas eliminando monstruos, vas coleccionando pistas para ganarle al juego

Sí, sí, clarísimo, pero dale ¡Déjame jugar!

¡Pará! ¡No te desespere!!

Dale, dale...

Bueno, está bien, pero primero, andá a buscar algo para tomar y después jugamos

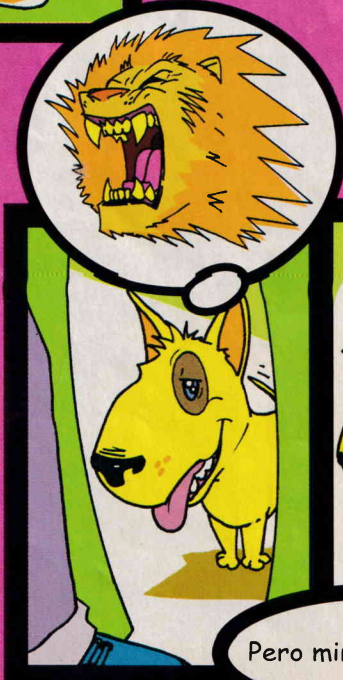
¡Oke!



¡¡Oh no !! Ahhh!! ¿qué es ese monstruo?

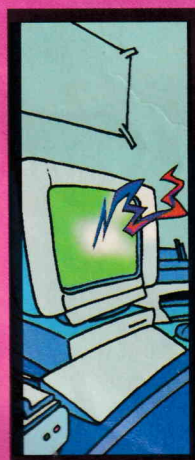
¡Sí, sí, un monstruo! ¡Qué gracioso, je, je! ¿No conocés a Enrique? Es mi gran amigo

¡No le abras, me va a comer!



PULGA...

Pero mirá lo que es...





¡Hola!
¡Yo no toqué nada!!

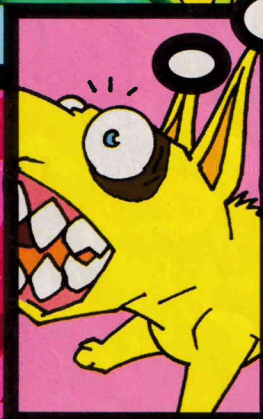
¡Qué bicho más feo!!

No te asustes Colo,
soy yo, Dany

No sé qué pasó. De pronto
me metí dentro de la compu
y salí transformado
en tu personaje, Rokk

AAAARGGHH!!

¡Soltame Enrique!
¡Soy yo, Dany!



¡No!, Da-Dany
digo Ro-Rokk,
pero...

¿Qué? ¿Sos Dani
transformado en Rokk?
¡No puede ser!
Salvo que mi juego...

haya encontrado la
manera de pasar los
personajes a esta
dimensión

¡Soy un capo!

¿¿¿Guau???

?

¿Qué es
ese ruido?

¡¡Rokk!!
¿Qué significa
esto?

...¡¡¡Qué el juego
ya empezó !!!

¡¡¡Guau!!!

Fin del episodio.

Preparados... listos

POR SI NO LO SABÍAS, EL CHAT ES EL SERVICIO QUE PERMITE LA COMUNICACIÓN EN TIEMPO REAL

Si disponés de una conexión a Internet, es muy probable que ya hayas empezado a investigar esto del **chat**.

Si aún no lo hiciste, acá te damos unos datos, para que empieces con el pie derecho. O mejor dicho, con el Clic Derecho.

Hay algunas consideraciones que habría que tener en cuenta, porque existen muchas formas de **chatear**. Lo mas común para los usuarios es chatear mediante unos servidores de **IRC**, que es la sigla de **Internet Relay Chat**, para lo que se necesitaría un programa capaz de comunicarse con esos servidores y sus respectivos canales. Ahora bien, ¿qué son "canales"? Se podría decir que son zonas dentro de cada servidor generadas a partir de intereses comunes. Los canales se identifican con un signo # delante del nombre. Es decir que la gente que se conecte al canal **#música** de un servidor, leerá y escribirá mensajes relacionados con ese tema, y solo lo verán los demás usuarios de ese canal. Lo mismo pasa con los canales **#Argentina**, **#juegos**, **#internet**, etcétera. Podríamos decir que para cada tema de interés existe un canal de **chat**. Para tener una idea de cuáles son los canales de un servidor podés utilizar el comando **/LIST**. Y para unirse a uno se usa el comando **/JOIN**. Y ya estás adentro.

Esa maravilla llamada IRC

Uno de los programas más conocidos para chatear con el sistema **IRC** es el **mIRC**. Ya van por la versión 5.6 para **Windows 95/98** pero también es posible bajar de su sitio en Internet el programa para versiones anteriores de Windows.

Al iniciar el **mIRC**, y saltando la pantalla de bienvenida, vas a poder elegir el servidor de **chat** que desees. El programa ya trae un montón de servidores, pero la mayoría son en inglés.

Para tu comodidad te damos el dato de uno de los más grandes en español, **UNDERNET**. La dirección es **ar.undernet.org**.

Ahora que estamos conectados debemos optar por uno de los canales que el servidor nos brinda. Elijamos, por ejemplo, **#Argentina**. (siempre con el signo # adelante) Ya estás

adentro. Vas a toparte con un par de ventanas. Una de **Status**, que te marca en qué canales estás y esas cosas. Y la otra, que es la del canal en este caso **#Argentina**.

Esta última ventana está dividida en tres espacios. Uno (arriba a tu izquierda) para leer los mensajes que los demás usuarios escriben, luego arriba a la derecha, la lista de usuarios conectados al canal.

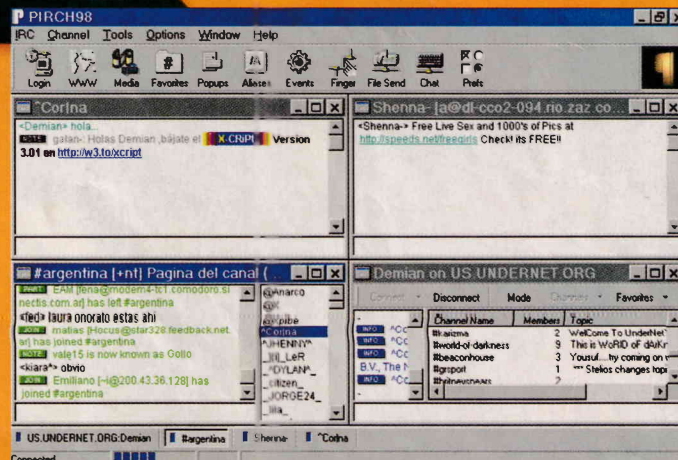
Y abajo una línea para escribir. Todo lo que escribas en la ventana principal del canal, va a ser leído por todos los usuarios. En cambio si vos haces doble clic sobre uno de los nombres de la lista de tu derecha, se va a abrir otra ventana más pequeña, allí podés escribirle en privado a una persona determinada.

Nadie más que él leerá lo que escribas. Y nadie más que vos leerá lo que él te escriba en esa ventana.

Existe otro programa de IRC, llamado GLOBAL CHAT, que aunque está un poco pasado de moda, conserva muchos de sus adeptos.

dato histórico

Antes de que el sistema **Windows** se estandarizara, había formas de **chatear**. Uno se conectaba a lo que entonces se llamaban **BBS** y allí se encontraba una especie de foro, donde se reunían para "hablar" de distintas cosas, chicos y chicas de todas partes. Este sistema era más primitivo, pero vale la pena mencionarlo, ya que es uno de los pilares de los **chats** modernos.

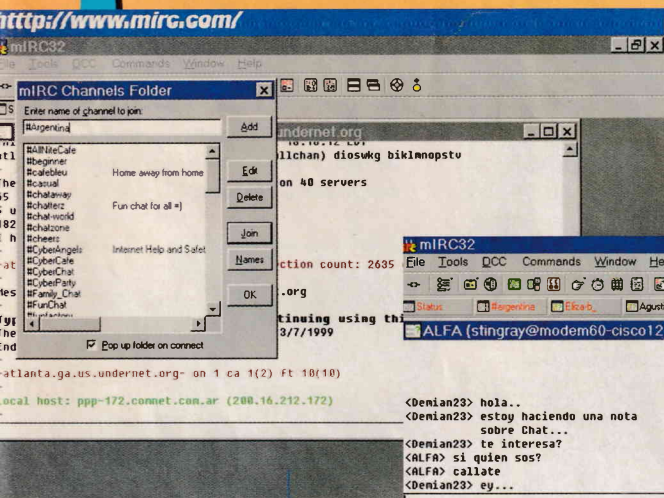


Otro programa, casi tan famoso como el mIRC, es el PIRCH. que se puede bajar de su website <http://www.pirch.com> y es básicamente igual que el mIRC. aunque muchos usuarios se inclinan por éste a la hora de chatear.

Internet...

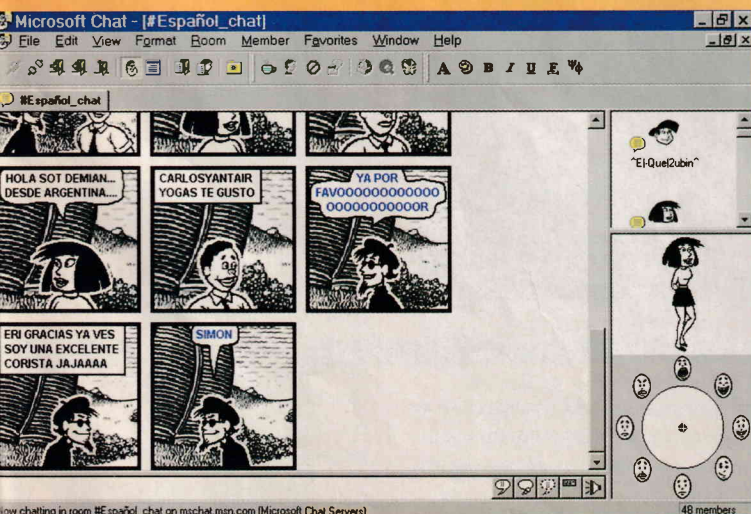
CHAT!

<http://www.mirc.com/>



1 Esta es la pantalla de bienvenida del mIRC. Aquí es donde podés configurar a qué server conectarte, a qué canal entrar y con qué "nick", que es el apodo que vas a usar.

2 Una vez que entrás al chat podés mantener conversaciones con todos los usuarios del canal a la vez, o si lo preferís una charla privada con otro que esté conectado.



Now chatting in room #Espanol_chat on mschat.msn.com (Microsoft Chat Servers)

Ver para Leer

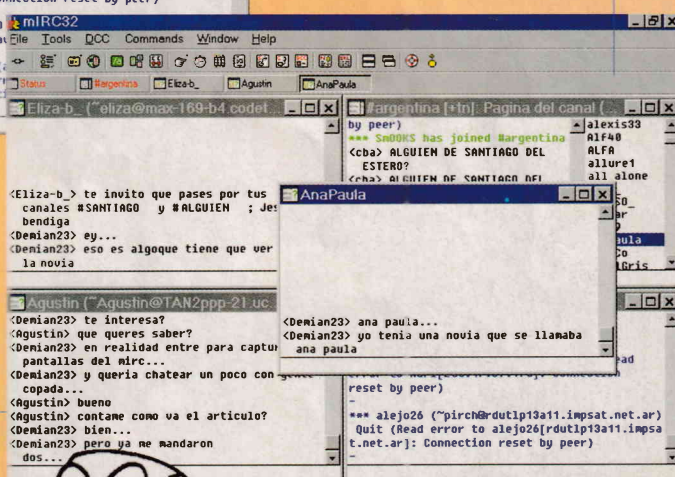
Si sos de los que no se conforman con mantener una conversación donde sólo haya letras, por muy bajo costo te comprás una de las famosas QuickCam, la ponés encima de tu monitor y problema resuelto.

En la actualidad hay muchísimos servidores que soportan la opción de la camarita. Podés usar el



NetMeeting de Microsoft, que es el programa más usado para este tipo de chateos frente a frente. Y disfrutá viendo las caras de los que se animen a hablar con vos.

3 Te pueden pasar muchas cosas chateando. En el supuesto caso de que alguien te esté molestando podés ignorarlo usando las opciones del mIRC; o enviar un mensaje privado al administrador del canal. Él se encargará del problema.



Existe una versión más graciosa de todos estos programas. Es el Microsoft COMIC CHAT. La instalación bajo Windows es sencilla, y todo lo que digas se transforma en un globo de un personaje de historietas.

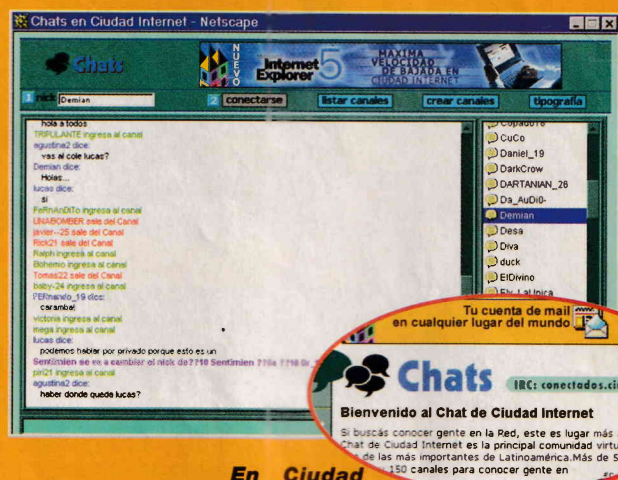


también chateamos en la W

Un chat por la ciudad

Uno de los lugares más concurridos para chatear en Argentina es, sin dudas, el área de chat de **Ciudad Internet**. Allí hay varios canales y uno puede elegir en donde entrar. La estructura es la misma que en IRC, pero la ventaja es que aquí no necesitaremos de ningún programa que nos conecte a ningún servidor ni nada de eso. Basta con abrir nuestro navegador e ir a los lugares de la **Word Wide Web** que brinden el servicio de chat (son muchos) y listo.

Esto es posible ya que en estos chats se utiliza un lenguaje de programación llamado **JAVA**, el cual se ejecuta directamente en el server y te permite manejar las opciones clásicas de los chats, pero en la **WWW**.



En Ciudad Internet es muy común que se organicen charlas con un famoso, vos podés entrar y charlar en directo con tu estrella favorita.

www.ciudad.com.ar

www.starmedia.com

Según ellos, son la comunidad más grande de Internet en Latinoamérica, a su área de chat concurre mucha, muchísima gente. Si querés hacerte amigos por la red, este es un buen lugar para empezar a buscar.

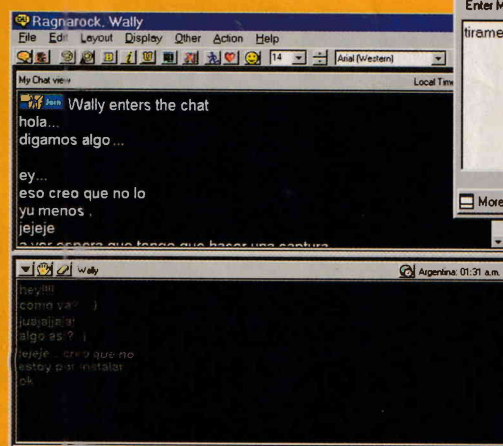


Mirá la cámara



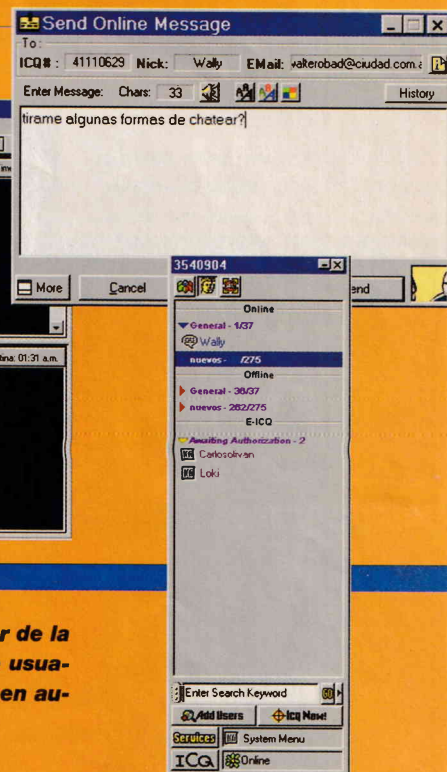
Las WebCams

Las camaritas no sólo se utilizan en forma hogareña para ver la cara de tu compañero de chat. Hay muchísimas cámaras situadas en todo el mundo, por ejemplo, ésta muestra una imagen de la Quinta Avenida en pleno centro de Nueva York.



www.mirabilis.com

El ICQ es quizás, el programa más popular de la red. Ya cuenta con más de 47.000.000 de usuarios en todo el mundo. y el número sigue en aumento, día a día... No te quedes afuera.



STAR MEDIA
kplanet®
¡charla aquí!



Ciudad Futura,
una comunidad
virtual en espa-
ñol donde podés encontrar Foros
de Discusión, un Rincón de
Amigos, Horóscopos, Chistes y si
buscás un poquito también tienen
chat.

Son las tres letras más recono-
cidas de Internet después de
WWW: ICQ

El ICQ es una aplicación
FreeWare (gratis) que una vez instala-
da, permite agregar amigos a una lis-
ta. Cuando estos "amigos" estén On
Line, es decir conectados a la red, el
ICQ te avisa y además avisa al otro
que vos estás también conectado en
ese momento.

A partir de allí, se pueden mandar
mensajes, intercambiar archivos,
mandarse mensajes de voz, y por su-
puesto, chatear. Con unos simples
clics, podés estar charlando en una
especie de teleconferencia virtual con
un chico en Hong Kong, una nena en
Barcelona y un pibe de Mar del Plata.
Todo al mismo tiempo.

UN TRUCO: Cuando chatees en
ICQ, probá esta combinación de te-
clas **CTRL + G** y si te gustó seguí con
CTRL + L te vas a reír mucho, yo sé lo
que te digo.

Damián Alello

© 1998 IDT Corporation. All Rights Reserved

NET2PHONE
A division of IDT Corporation

Larga Distancia

IDT Corporation es
una empresa que se
ha dedicado a mejorar
las comunicaciones
en Internet. Crearon
un programa llamado
Net2Phone, y afirman
que, usándolo las lla-
madas de larga dis-
tancia tienen un costo
mínimo. Uno usa su
conexión a la red para
marcar el número de

teléfono de alguien
que vive en el exterior
y puede trascender
las barreras del chat,
hablando directamen-
te con las otras perso-
nas, que no neces-
ariamente deben tener
internet, incluso podri-
an no tener, ni siquiera
computadora.

Si te interesa, se baja
gratis de:

www.net2phone.com

Cuidado con el chat...

● Chatear es muy divertido y se
pueden encontrar datos útiles, pero
también puede darte algunos dolo-
res de cabeza. Ataques de virus y
máquinas arruinadas, para empezar.

● Nunca hagas clic en el icono de
un archivo que aparezca en el canal
de chat. Muchas veces son ejecu-
tables de juegos que contienen virus
"disfrazados".



● No uses tu nombre y apellido al
chatear, y no des tu dirección o el
nombre de tus padres. Desconfiá de
quienes te pidan esos datos o el nú-
mero de teléfono.

● Nunca sabés quién está del otro la-
do de la Internet ¿Te explicaron en ca-
sa qué se hace cuando un desconoci-
do te ofrece un regalo en la calle?
Bueno, usá ese consejo aquí también.

¿Donde ir?

www.mirc.com
Sitio oficial del famoso progra-
ma IRC

www.mirabilis.com
para bajar el ICQ (muy reco-
mendable)

www.ciudad.com.ar
para chatear con gente co-
mo vos.

www.ciudadfutura.com
Chat y más, en español.

www.altavista.com
Buscá lo que quieras saber de
chat o de otras cosas en el
mejor buscador.

get
gooey™
and
chat all
over the Web!



El GOOEY es uno de los programas más novedosos de
la red. Te permite ver un listado con toda la gente que
está navegando en las mismas páginas que vos, man-
darles mensajes personales y comunicarte con ellos
directamente.

www.gooey.com

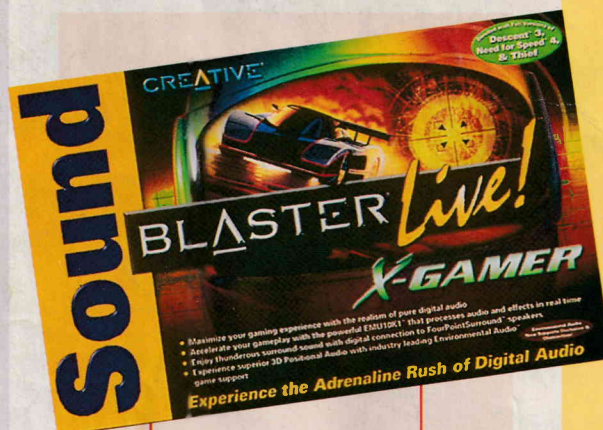
cyberShopping



EN ESTA SECCIÓN
TE TRAEREMOS
TODOS LOS
MESES LAS ÚLTÍ-
MAS NOVEDADES
DE *HARD Y SOFT*.

LLEGÓ EL NUEVO CAMPEÓN

AMD lanzó el *Athlon*, su nuevo microprocesador. Hasta que salgan las nuevas versiones del *Pentium III*, es el más rápido del mercado de las PC hogareñas. Está disponible en versiones de 500, 550, 600 y 650 MHz y se espera pronto una versión de 700. Además, puede correr con un bus a 200 MHz, pero todavía no hay *mother boards* de esa velocidad. Cuesta alrededor de 1000 pesos dependiendo de las distintas velocidades.

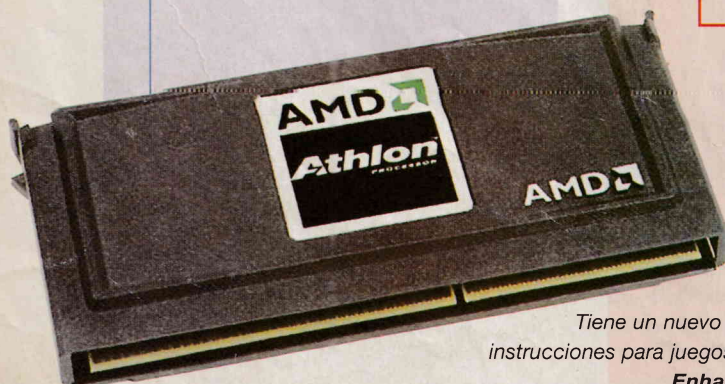


SONIDO ENVOLVENTE

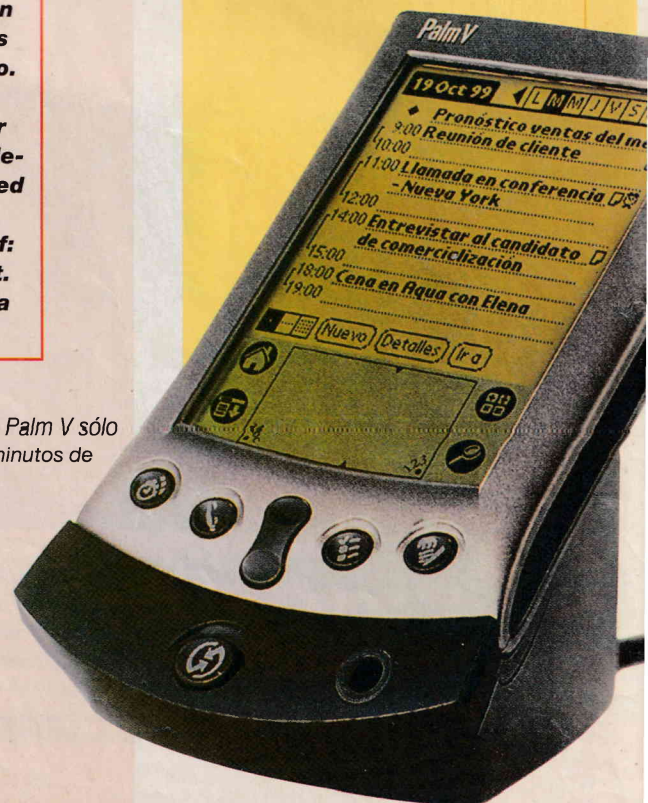
Creative Labs lanzó su nueva tarjeta de sonido diseñada especialmente para juegos. Se llama Sound Blaster Live X-Gamer (¡uf!) y ofrece una calidad de sonido 3D y un realismo inéditos hasta el momento. Además, viene acompañada por tres juegos completos: *Need for Speed 4: High Stakes*, *Descent 3* y *Thief: The Dark Project*. En E.E.UU. cuesta 99 dólares.

TODO EN LA PALMA DE LA MANO

La nueva *Palm V* es lo último en *palmtops* de 3Com. Sus características técnicas son impresionantes: graba hasta 200 mensajes de e-mail, 6.000 direcciones, citas para cinco años y su software está en castellano. Además no usa pilas de ningún tipo, por lo que es más delgada y liviana que los modelos anteriores. El precio sugerido es de 542 pesos.

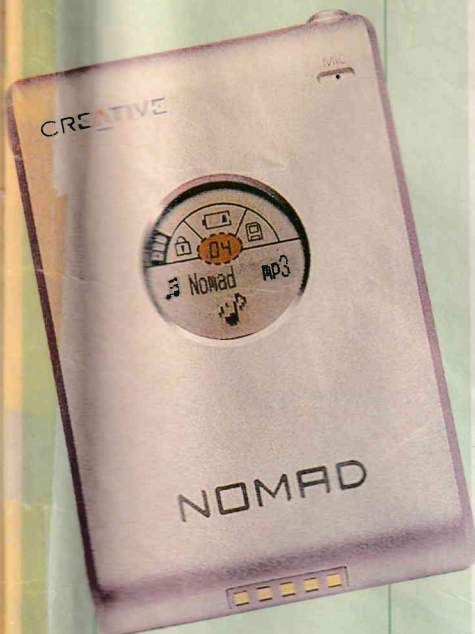


Tiene un nuevo grupo de instrucciones para juegos llamado *Enhanced 3D*.



La batería de la *Palm V* sólo requiere unos minutos de carga por día.

MÚSICA DIGITAL EN TODAS PARTES



Casi del tamaño de un mazo de cartas, el nuevo Nomad de Creative Labs reproduce hasta dos horas de música en su versión de 64 Mb de RAM (una hora en la versión de 32), graba hasta cuatro horas de conversación (sirve como grabador de periodista) incluye radio FM y viene equipado con baterías recargables. Impresionante. En EE.UU, este aparato se consigue por 249 dólares.

NUEVA CONSOLA DE SEGA

Te presentamos la revolucionaria **Dreamcast**. Con este nuevo lanzamiento, **SEGA** se pone a la cabeza entre los fabricantes de consolas, porque la **Dreamcast** tiene algunas características totalmente revolucionarias, como un módem incorporado de 56K para jugar vía Internet, un procesador de 128 bits que corre a 200 Mhz y utiliza CD ROM especiales de 1Gb de capacidad. Además, ya hay dieciocho títulos disponibles y gran variedad de periféricos.

¿Qué harán sus competidores, Nintendo y Sony? Su precio en EE.UU es 199 dólares.



TODO EL CONTROL



Microsoft lanzó recientemente el nuevo **Dual Striker**, lo último de su serie de joysticks SideWinder. Especialmente diseñado para controlar juegos 3D, el **Dual Striker** combina las funciones del gamepad, el teclado y el mouse en un solo dispositivo. Además, cuenta con ocho botones programables, 2 gatillos, un d-pad de ocho direcciones y un botón de shift. Requiere USB y controladores propios. Cuesta 99 pesos.

¡BOLITA NO! ¡ILUZ!

Además de su aspecto muuuy moderno, el nuevo IntelliMouse Explorer de Microsoft trabaja con un sensor óptico. Al no tener partes móviles, no se ensucia ni se gasta y trabaja sobre cualquier superficie. Además, tiene botones extras para el pulgar que facilitan la navegación por Internet. Su precio sugerido es 59 pesos.



Diego Sasturain



Estos son algunos de los temas que vas a encontrar en la próxima edición especial de Billiken Compu.

Anticipo especial FUTBOL 2000

La emoción de la cancha en tu PC.

Curso Word 2000:

Letras en relieve ¡Hacerlas es refácil!

Para el cole:

Las tradiciones folklóricas alrededor del mundo

Música y computación:

Un estudio de grabación en la compu.

suplegames
Juegos a mil por hora...

20.000 leguas de viaje submarino. ¡El Capitán Nemo ataca otra vez! y más juegos para PC y consolas



el taller de Luca

Tengo impresora nueva...
¿cómo la instalo?

Supercomputadoras en acción:

Cine, control espacial y medicina robotizada.

Consolas de avanzada:

Ataca Sega, presentando la consola Dreamcast

La cueva del truco:

Claves para pasar niveles y ganar puntos.

Y por supuesto, las últimas novedades del hard y el soft en el Cybershopping, más aventuras de Tres D-Dos y muchos regalos.

Mientras llega la próxima, esperamos tus comentarios, consultas, trucos y pedidos en nuestras dos direcciones de correo electrónico para juegos y trucos, suplegames@atlantida.com.ar para todo lo demás, billikencompu@atlantida.com.ar ¡y seguimos conectados!